
MASTER SYSTEM III: UM NOVO CONSOLE SUPERCOMPACTO
INDIANA JONES
DICAS PARA
ARRASAR TAMBÉM NO PC
VideoGame
SIMPSONS
URGENTE! BART VAI CHEGAR NO MEGA. DICAS COMPLETAS.
SIGLA EDITORA
ANO 2 - Nº 18
TURTLES IV
COWABUNGA!! TODOS OS GOLPES E EFEITOS ESPECIAIS PARA TUDO ACABAR EM PIZZA
DARKWING DUCK
AJUDE O PATO ESPIÃO A DERROTAR OS CRIMINOSOS
Hook™
CHOCANTE! COMO CONSEGUIR 99 VIDAS PARA DETONAR O CAPITÃO GANCHO NO SUPER NINTENDO
APENAS
Cr$ 11.900,00

# Index

*Na guerra dos consoles sofisticados de 16 bits, os lançamentos para Super Nintendo estão de arrepiar. Os jogadores ainda estão curtindo o Street Fighter II (VIDEOGAME n.º 16), o grande sucesso do Videogame Shopping Festival que aconteceu em São Paulo, e novos jogos não param de chegar. Tartarugas Ninja IV vem cheio de efeitos especiais; Hook, que não era um grande jogo no Nintendo, está demais para o Super NES; Prince of Persia, também do SNES, ficou tão bom ou melhor que o de computador. E nem sempre o sistema é o limite. Os Simpsons e O Exterminador do Futuro, depois do grande sucesso em Nintendo vão chegar agora para Mega Drive. Todos eles você encontra nesta edição de VIDEOGAME, com dicas e estratégias completas.*
*Enquanto Sega e Nintendo guerreiam para ver quem faz os melhores jogos, a gente se diverte.*

Roberto Araújo



GAMMA/SIGLA

CAPA: Criação Paulo Affonso Soares




VIDEOGAME Shopping Festival

# Feira de Videogame

O II Videogame Shopping Festival foi a festa dos sistemas de 16 bits. Veja como foi.

O II Videogame Shopping Festival lotou o salão do clube Homs, em São Paulo (SP), entre os dias 29 de Julho e 2 de Agosto. Toda a moçada estava a fim de conhecer as últimas novidades em games, consoles e acessórios, e não deu outra: durante os quatro dias, cerca de 18 mil pessoas visitaram o local. O evento foi promovido pela Neder & Associados, com o apoio da revista **VIDEOGAME**.

E a festa foi mesmo dos consoles e games de 16 bits, que estão invadindo nossa praia com tudo! O maior sucesso, sem dúvida, ficou por conta do cartucho Street Fighter II (Super Nintendo), que parece ter contagiado toda a moçada. O game podia ser jogado na maioria dos estandes, que colocaram televisores e consoles à disposição do público. Só para se ter uma idéia, os expositores Chamonix e LKC, ambos distribuidores de games, conseguiram vender todo o seu estoque deste game.

Mas havia muitas outras novidades: estavam presentes as bazucas Super Scope, para o Super Nintendo, nos estandes da LKC e Chamonix, e também a Menacer, a similar para o Mega Drive, no estande da Chamonix. Era chegar e atirar. E, para quem quisesse curtir uma de piloto de Fórmula 1 a Chamonix também tinha uma cadeira-controle conectada ao game Super Monaco GP (Mega Drive): os candidatos a Senna e Mansell podiam controlar o carro com os movimentos do corpo.




FOTOS: NORBERTO MARQUES

**Galpão: Game Gear em promoção.**

Também estiveram presentes o Galpão dos Eletrônicos, representando a Tec Toy e os produtos para Mega Drive, Game Gear e Master System. Lá, o grande lance era a promoção com o portátil: um Game Gear mais dois cartuchos podia ser comprado por Cr$ 600 mil.

Mas as novidades não se restringiram aos sistemas Sega e Nintendo: a Mega Jamma System estava mostrando o Neo Geo, um sofisticado console de 16 bits, e a grande sensação para este sistema: o game Fatal Fury, que tem o mesmo jeitão do Street Fighter II, mas "apenas" 55 Megabits de memória...

**Campeonato e desafio**

Além destas atrações, também rolou um campeonato para quem quisesse participar, patrocinado pela rede de lanchonetes Mac Donald's. E, dos 4 mil jogadores que participaram, quem se deu bem foi o fe-




**LKC: a novidade foi Street Fighter II (Super NES). Todo o estoque acabou.**

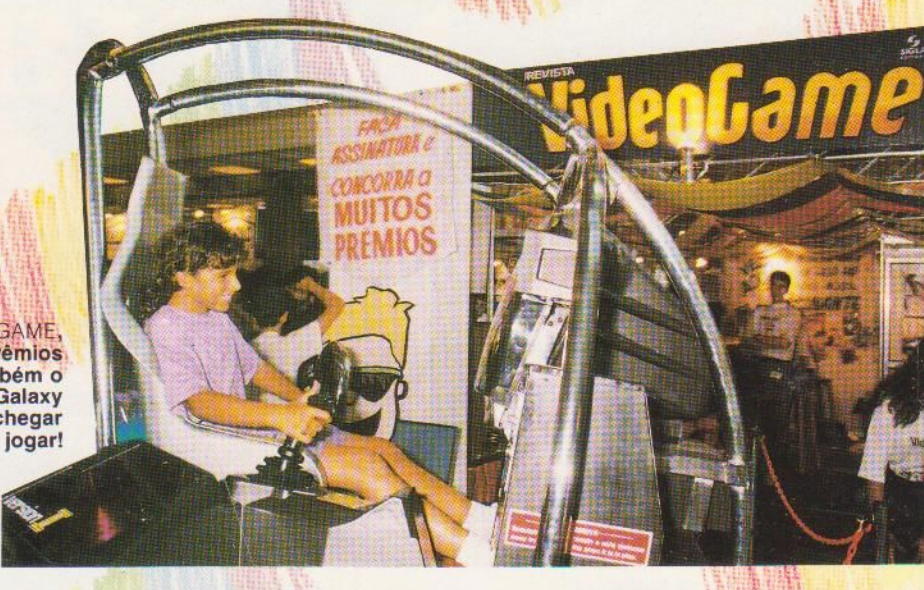
## GAME NO SUL

**O Ginásio do Clube Grêmio, em Porto Alegre (RS), vai sediar entre os dias 6 e 18 de Outubro, o Videogame Shopping Festival. Está previsto um supercampeonato de videogame, com bolsas de estudo de inglês, um Mega CD e uma Mountain Bike como prêmios para os primeiros colocados.**

**A LKC, a Chamonix, os chicletes Bubaloo e a Tec Toy já confirmaram presença na feira que, segundo os organizadores do evento, deve reunir cerca de 20 mil visitantes.**



Na Chamonix, a novidade foi a cadeira-controle ligada ao game Super Monaco GP (Mega).




Na VIDEOGAME, muitos prêmios e também o arcade Galaxy Force. Era chegar e jogar!

FOTOS: NORBERTO MARQUES

ra Olliver Bandeira Dispaso, o campeão. Ele levou para casa um console Super Nintendo, além do troféu pela primeira colocação.

Outra atração foi a reedição do Desafio dos Feras, que contou com a participação de seis jogadores profissionais da área. Assim, os "pilotos" Alan Gonçalves Campos, Christian Zaaharic, Luis Carlos Mazzaferro Jr., Marcos Roberto de Lima, o Ioiô, Toni Ricardo Cavalheiro, e ainda Thomas Blanding Hota participaram de duas baterias com o game Turtles IV (Super Nintendo), que classificou Júnior e Ioiô para a final. O jogo então foi o Street Fighter II, e Ioiô levou a melhor.

### VIDEOGAME

A revista **VIDEOGAME** também esteve presente na feira com muitas atrações. O arcade Galaxie Force, que simula uma nave espacial e tem a manha de girar 360 graus na horizontal foi a principal delas. Outra atração que chamou a atenção no estande foi o desafio que rolou com o game Street Fighter II. Quem desafiasse — e vencesse — o fera Eduardo Burdout Fidélis, colaborador de **VIDEOGAME**, levava para casa camisetas e revistas de presente. E o Eduardo teve de suar a camisa, pois a galera provou que está mesmo detonando neste game.

No final da festa, as opiniões de visitantes, expositores e também dos promotores do evento era a mesma: valeu a pena. Também, não é para menos: nos quatro dias, a feira arrecadou, segundo os organizadores, em venda de consoles, cartuchos e acessórios e outros negócios como franquias, aproximadamente US$ 750 mil, ou cerca de Cr$ 3,7 bilhões. Uma grana para ninguém botar defeito...

# Novo Master System III

Novo Master III: Mais completo e com o adaptador de corrente embutido.

O Master System está de cara nova. A Tec Toy acaba de lançar, em agosto, o Master System III Compact, uma nova versão do já bastante conhecido Master System de 8 bits. O console é pouco maior que um livro e seu desenho é mais moderno que o anterior. A outra diferença está na tomada: o adaptador de corrente elétrica agora vem embutido, o que elimina a caixinha preta que antes era ligada na tomada. Além disso, o novo Master System III não é mais compatível com os óculos e cartuchos de terceira dimensão.

Não houve mudanças quanto ao resto. O game que vem na memória ainda é o Alex Kidd in Miracle World, e não foram alterados os controles. O preço do aparelho na segunda quinzena de agosto era Cr$ 849.900,00, em São Paulo.



FOTOS: MÁRIO FITTIPALDI

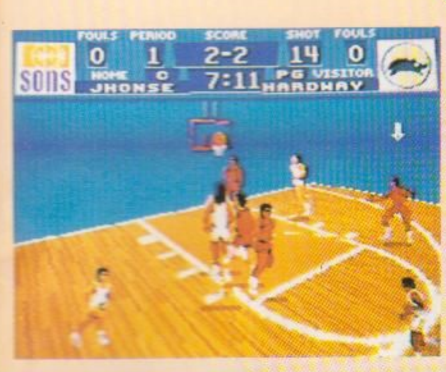
## Pit Fighter no Game Boy

A **Taito Corporation**, uma produtora de jogos dos Estados Unidos, tem uma grande novidade para os adeptos do Game Boy, o console portátil da Nintendo: trata-se do game **Pit Fighter**, inspirado no filme O Grande Dragão Branco, estrelado por Claude Van Damme. Mas a maior novidade é que, pela primeira vez, a telinha do portátil vai exibir imagens obtidas a partir de fotos digitalizadas.

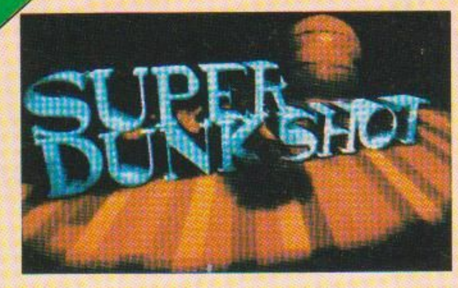
Pit Fighter foi inicialmente lançado em versão **arcade** (de fliperama), e imediatamente agradou.

Logo vieram as transcrições para sistemas caseiros — o Mega Drive e o Super Nintendo, ambos de 16 bits. Agora chegou a vez do Game Boy. Mesmo o portátil não tendo tela colorida, as imagens são igualmente chocantes, muito parecidas com a das versões mais sofisticadas.

# BITS




O game Super Dunk Shot (Super Famicom) possui efeitos incríveis: você joga como se estivesse dentro da quadra.




## Basquete quase real




FOTOS: MARIO FITTIPALDI

Se você gosta de basquete, certamente vai se empolgar com este game para o console Super Famicom. É o Super Dunk Shot, lançado recentemente no Japão e que deve chegar em breve no mercado americano.

O grande lance deste game é o ponto de vista da quadra, realmente diferente: você vê o jogador que está com a bola sempre de costas e na mesma distância, acompanhando todos os seus movimentos. Quando o jogador se vira, por exemplo, na verdade é todo o resto do cenário que se movimenta, dando a impressão de que você está dentro da quadra. É fantástico.

O responsável por isso é uma combinação de efeitos chamados **rotation** e **scalling**, que faz com que o cenário gire e aumente de tamanho na proporção real à medida que a posição do observador (você) mude. É incrível.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

## Lançamentos em 16 bits

Se você está interessado nos últimos lançamentos de Mega Drive e Super Nintendo, a Tek Games é uma boa opção. Prince of Persia, Street Fighter 2 (Super Nintendo) e Terminator (Mega Drive) são uma pequena amostra do que você pode encontrar ali. Ela também aluga consoles e acessórios, além de cartuchos para o Master System, Nintendo, Game Boy e Game Gear. Rua do Livramento, 209, Paraiso, São Paulo, SP. Fone: (011) 884-2758.

## Três, por uma diária.

A Dimensão, além de oferecer os últimos lançamentos de Mega Drive e Super Nintendo, tem uma superpromoção para quem alugar seus cartuchos. De segunda à quinta-feira, quem leva dois cartuchos paga apenas uma diária e pode ficar com eles durante dois dias. Na sexta-feira a promoção é ainda melhor: você leva três cartuchos, devolve na segunda-feira e paga só uma diária. Rua Nossa Senhora do Sabará, 722, Santo Amaro, São Paulo, SP. Fone: (011) 523-4159.

# NO GALPÃO, DONO DE LOCADORA QUE VIRA FREGUÊS PÁRA DE PAGAR A CONTA.

Promoção "Vire Freguês do Galpão". Em toda compra de produtos Tec Toy você recebe cupons para juntar e trocar por mais cartuchos, joysticks e até Mega Drive.

Quanto mais você compra, mais você leva sem pagar. E ainda ganha material promocional para a sua locadora em todas as compras. O Galpão é assim: você vira freguês e a gente mesmo põe as suas manguinhas de fora.

Promoção válida só para videolocadoras até 31/7/93

DISTRIBUIDOR OFICIAL













**ONDE O PISO É DE CIMENTO PARA AGUENTAR O TOMBO DOS PREÇOS.**

BARRA FUNDA: Av. Norma Pieruccini Gianotti, 327 - Travessa da Av. Rudge, 550

## TEL.: (011) 826-0022 - FAX (011) 826-1590

---

**REPRESENTANTES OFICIAIS**

**Interior de São Paulo** - Ana Maria P. G. Abreu - Fone (0192) 32.6501/58.2828 ramal 247 • **Belém/PA** - Emprenort - Empresa Representações do Norte Ltda. - Fone (091) 233.0356 • **Brasília/DF** - CVA - Com. Importação e Representação Ltda. - Fone: (061) 351.9009/351.0292 - Fax: (061) 581.4125 • **Campo Grande/MS** - Robson José Oliveira - Fone: 384.3993/624.1085 - Fax: 624.2214 • **Cuiabá/MT** - Trade Publicidade Ltda. (Roberto Bruce) - Fone: (065) 323.2758 • **Curitiba/PR** - Business Representações Com. Ltda. - Fone: (041) 257.2760 - Fax: 356.1044 • **Fortaleza/CE** - Magalhães Representações Ltda. - Fone (085) 231.8377 - Fax: (085) 231.4322 • **Goiânia/GO** - Feliciano Carvalho Machado - Fone: (062) 225.1714 • **Niterói/RJ** - Aristheu de Medeiros Lopes - Fone: (021) 716.4123 • **Porto Alegre /RS** - Claudio Fernando Silveira - Fone: (051) 249.8184 - Fax: (051) 340.5426 • José Carlos Valencio da Silva - Fone: (051) 330.2158 • **Recife/PE** - Lumarbes Com. Representações Ltda. - Fone: (081) 432.2507 • **Rio de Janeiro/RJ** - Artur de Souza Lemos Filho - Fone: (021) 590.7043 - Fax: (021) 278.1247 • Crivano Video Representações Ltda. - Fone: (021) 253.5678 - Fax: (021) 233.2930

FOX




## TÍTULOS

Espero que a **VIDEOGAME** possa me esclarecer esta dúvida. Por que a Nintendo não produz para seus consoles games famosos como Out Run, Shadow Dancer, Alien Storm, Spider Man e outros? Será porque a Sega tem os direitos autorais sobre eles?

Everton Tizo Pedroso
Uberlândia, MG

**Exatamente, Everton. Mas, no caso dos jogos, a questão é um pouco mais complicada. Os direitos autorais dos jogos são de quem os criou e programou (as softwarehouses), mas muitas vezes os jogos utilizam personagens cujos direitos já pertenciam a outra pessoa. A negociação destes direitos (todos) entre as empresas é bastante complicada. Além disso, na maioria das vezes, tanto a Sega como a Nintendo fazem contratos de exclusividade — que valem por tempo determinado — para os jogos criados para seus sistemas. Com o tempo os jogos acabam sendo "liberados" para que seus autores façam versões para outros sistemas. É o caso de Simpsons que foi lançado pela Nintendo e que agora chega, por exemplo, para o Mega, além de muitos outros jogos.**

## FLIPER X VIDEOGAME

Por que os bons jogos sempre são lançados primeiro para as máquinas de fliperama e só depois de muito tempo chegam aos videogames?

Gerson Corrêia dos Santos
Recife, PE

**Na verdade, Gerson, a coisa não funciona bem assim. São lançados, independentemente, bons jogos de fliperama e também bons jogos de videogame. Agora, quando um jogo faz sucesso no fliperama, porque não adaptá-lo para os consoles caseiros? É exatamente assim que os fabricantes procedem, não só com os fliperamas e videogames, mas também com jogos de computadores. Quando um jogo faz sucesso, muitas versões são lançadas logo para vários sistemas.**

## MEGA-CD

Na **VIDEOGAME** n.º 11 vocês afirmaram que o Mega-CD japonês poderia ser conectado sem problemas no Mega Drive brasileiro. Acredito que o Mega-CD pode ser utilizado apenas no Mega Drive japonês. Estou certo?

Luiz Cláudio Leme da Silva
Osasco, SP

**Pedimos desculpas, Luiz Cláudio. Realmente o Mega-CD japonês só pode ser conectado ao Mega Drive japonês, sendo, portanto, incompatível com o Mega nacional. O Sega-CD (a versão americana para o Genesis) sim é que é compatível com o nosso Mega, e deve ser lançado pela Tec Toy no Brasil em breve.**

## BITS E MEGABITS

Revista **VIDEOGAME**, por que os cartões de TurboGrafx-16 não possuem jogos com mais de 4 megabits, já que a memória desse console tem 16 bits?

Fábio Jaques Lima
Cabo Frio, RJ

Parabéns pela revista, ela é a mais interessante e organizada de todas! Minha pergunta é a seguinte: como o Super Nintendo, que tem 16 bits, pode "rodar" jogos de 16 megabits? Isso quer dizer que seria possível produzir jogos de 8 megabits para o Nintendo, já que esse console possui 8 bits?

Caio Vinícius de M. G. Simoni
São Paulo, SP

**Vocês dois estão se referindo a duas coisas diferentes — que confundem mesmo, já que são medidas com a mesma unidade, o bit. Os bits do cartão ou cartucho indicam a quantidade de informação que está contida neles — os personagens, inimigos, cenários e toda a sua movimentação e ainda a música do game. Por isso são números grandes, expressos em Megabits. Já os bits do console se referem à capacidade de processamento das informações contidas no cartão ou cartucho. Ou seja, no caso do TurboGrafx-16 a leitura dos dados de gráficos será feita de 16 em 16 bits. No caso do Super NES todos os dados serão "lidos" de 16 em 16 bits e no caso do Nintendo, de 8 em 8 bits. Deu para entender?**

## CONTROLE QUEBRADO

Eu tenho um Micro Genius IQ-501A, compatível com o Nintendo, e o controle, que é da mesma marca, quebrou. O técnico disse que o problema é no cabo



NORBERTO MARQUES



e ele não conseguiu achar um igual em São Paulo. Será que vocês podiam me dar uma mãozinha e informar onde eu poderia encontrar este cabo?

Surah Miotta de Almeida
Piracicaba, SP

**Surah, fique sossegado, pois é possível encontrar esse cabo. A redação da VIDEOGAME entrou em contato com a loja da Micro Genius, aqui em São Paulo, e expôs o seu problema. Segundo a loja, basta você levar o seu controle e comprar o cabo lá mesmo. Na hora, um assistente técnico da empresa efetuará o conserto, totalmente gratuito. Entre em contato com a Micro Genius para maiores informações. O endereço é: Al. dos Nhambiquaras, 2.021, Moema, São Paulo, SP — CEP: 04090. Fone (011) 542-7613.**

## BITS OU BYTES

Ao comprar a revista **VIDEOGAME** n.º 14, notei que no menu dos jogos uma informação vem sendo dada de forma incorreta. A memória estava sendo expressa em **bits**, ou melhor, em **Megabits**. O certo é usar a palavra **byte**, pois esta sim é a unidade de memória dos jogos.

Paulo C. Feitosa Zanon
São José dos Pinhais, PR

**Depende, Paulo. Um byte nada mais é do que um conjunto de 8 bits, assim como um metro é um conjunto de 100 centímetros. A memória dos jogos poderia tanto ser expressa em Megabits como em Megabytes — um jogo de 8 Megabits possui 1 Megabyte, e assim por diante. No caso dos cartuchos, os fabricantes preferem indicar a memória em Megabits. Satisfeito?**



DAUMER DEGIULI

## WONDERMEGA

Estava pensando em comprar um CD-ROM, mas li numa revista americana que já foi lançado um aparelho que possui o CD-ROM e o Mega Drive juntos. Qual seria a melhor opção?

Edmilson Cícero da Silva
São Paulo, SP

**Se você não tem um Mega Drive mas deseja ter um leitor de jogos em CD (CD-ROM), certamente a melhor opção é o Wondermega, da Sega, que é um aparelho que combina esses dois — pode-se usar cartuchos ou CDs. Mas cuidado: se você já possui um Mega, aí o melhor é comprar só o Mega-CD, que é mais barato. Vale lembrar que o Mega-CD lançado até o momento é japonês e só pode ser ligado ao Mega japonês, sendo incompatível com o Mega da Tec Toy.**

# ★ c ★ l ★ u ★ b ★ e ★ s ★

**N.E.S CLUB** - Um clube para quem curte os jogos do Nintendo 8 bits. Quem quiser se associar deve mandar seus dados, uma foto 3x4 e, se tiver, alguma dica. A taxa de adesão é de Cr$ 2 mil. Endereço: Av. Rui Barbosa, 919, Guaratinguetá, SP -- CEP: 15000-000.

**PIRATAS DO GAME BOY** - Um clube especializado em Game Boy, com jornal bimestral que publicará dicas, lançamentos de acessórios, cartuchos e fotos de recordes dos sócios. Para receber o jornal é só enviar Cr$ 1 mil a cada dois meses, no dia 20. O clube vai promover reuniões entre os sócios. Endereço: Praça Fernandes Pacheco, 23, Santos, SP -- CEP: 11060.

**MANIAC GAME WORLD** - O clube é especializado em todos os sistemas de videogame e também PC. Todos os meses os sócios receberão um jornal com recordes dos associados, dicas e muito mais. Para se tornar sócio, envie uma carta com seus dados e o tipo de console que possui. Se quiser a carteirinha do clube, é só mandar uma foto 3x4. Escreva para a Caixa Postal 97455, Nova Friburgo, RJ -- CEP: 28614.

**SPACE GAMES CLUBE** - O clube enviará mensalmente aos associados um jornal com dicas, classificados, recordes e informações sobre os sistemas Mega Drive, Master System e Nintendo. Qualquer dúvida em algum jogo será resolvida. Escreva! Endereço: Rua Pedras Bonitas, 810, Ipatinga, MG -- CEP: 35160.

**MASTER CLUBE GAMES** - Aí galera! Este é um clube para os fãs de Nintendo e Master System. Para ficar sócio é só mandar uma carta com seu nome e o console que possui, um envelope selado para resposta e a quantia de Cr$ 3 mil (para a carteirinha). Você receberá um jornal com dicas daqueles sistemas, além de participar das promoções. Endereço: Rua Parú, 343, Belo Horizonte, MG -- CEP: 31130.

**REALENGO GAME CLUB** - Se você joga Master System, Mega Drive, Nintendo ou Arcade, fique sócio do Realengo Game Club. Basta enviar os seus dados pessoais, duas fotos 3x4 e Cr$ 2 mil. O sócio receberá uma revista informativa com dicas, recordes e reportagens do que acontece no mundo dos games. Endereço: Rua do Imperador, 524 , Rio de Janeiro, RJ -- CEP: 21712-970.

# pergunte aos feras

## Super Mario World (Super Nintendo)

Ainda não descobri como chegar à última fortaleza que fica no "Valley of Bowser", ao lado do 7.º castelo. Como chego ali?

Diogo V. Lima
Santo André, SP

**Diogo, para abrir o caminho que leva à última fortaleza você precisará pegar uma chave secreta. Ela fica na fase anterior à da fortaleza, e no mapa aparece indicada por uma bolinha vermelha. Aliás, todas as fases indicadas com a bolinha vermelha possuem duas saídas — uma normal e a outra com a chave. Encontrando-as, você descobre novas fases em todos os mundos!**

Em primeiro lugar, parabéns pela melhor revista de videogame de todos os tempos. Agora eu queria saber para que servem os quatro canos do "Valley of Bowser" e como faço para passar por eles.

Leandro Lopes Ramos
Rio de Janeiro, RJ

**Esses quatro canos levam a entradas diferentes no castelo de Bowser, encurtando o caminho que Mário deve percorrer para enfrentar o inimigo. Um deles, inclusive, leva até a última sala, direto na cara dele. Mas para chegar neles a entrada se encontra em outros mundos. Você deve procurar naquelas fases indicadas por uma bolinha vermelha (sinal de que há duas saídas).**

## Kid Chameleon (Mega Drive)

Gostaria de saber alguma dica para passar da fase "High Water Pass I". Depois que eu dou cabeçadas no teto e encontro os itens, atravesso a parede e encontro mais um item. Eu subo mais um pouco e encontro outro item, só que a partir daí eu não consigo mais sair. Por favor, me ajudem!!!

Andréia de Souza
São Paulo, SP

**Chega de desespero, Andréia. Dá para sair desse lugar com a maior facilidade. Exatamente onde você pega o último item existe um capacete que transforma Kid no Iron Knight, o Cavaleiro de Ferro. A especialidade deste capacete é escalar paredes. Depois de conseguí-lo, é só apertar o botão C para fazer o herói "subir pelas paredes". Pronto! Você já está livre para continuar este game. Não se esqueça das especialidades de cada capacete, pois cada fase reserva dificuldades que só podem ser superadas com o uso deles.**

## Final Fight (Super Nintendo)

Como faço para destruir o último inimigo deste game ?

Henrique Faria Ramos
Vitória, ES

**O último inimigo aparece numa cadeira de rodas. Fique esperto na hora que ele atirar, pule com o direcional para baixo para desviar de seus tiros. O melhor momento para acertá-lo é durante o intervalo de seus tiros. Agora, se você estiver mais distante dele, use a tática de jogar os outros inimigos contra ele. Não se esqueça que o inimigo só começa a atirar no momento em que você estiver próximo dele!**

## Tiny Toon (Nintendo)

Pelo amor de Deus, me ajudem! Como posso me livrar do terremoto provocado pelo gorila da cena 4-3 deste game?

Luciano Alves Holanda
Rio de Janeiro, RJ

**Luciano, esqueça o gorilão e preocupe-se com os seus filhotes. Ao acabar com eles automaticamente o gorilão é liquidado. Eles caem do alto da tela, do lado direito. É só pular sobre eles e seu problema estará resolvido!**

## Altered Beast (Master System)

Será que neste jogo eu posso fazer a escolha dos monstros, da mesma forma que o Altered Beast do Mega Drive?

Cesar Alexandre Santana de Sá
Uberlândia, MG

**Cesar, infelizmente não é possível selecionar os monstros no game Altered Beast do Master System. Paciência, né? Mas dá para obter o Continue e aumentar o nível de energia. O Continue você consegue na hora que aparece a tela de Game Over, basta apertar os botões 1 e 2 e girar o direcional no sentido horário. Para aumentar o seu nível de energia, durante a tela de apresentação, aperte o direcional na diagonal superior esquerda e os botões 1 e 2, tudo simultaneamente.**

## Phantasy Star III (Mega Drive)

Algumas dicas fornecidas na edição n.º 15 estavam incompletas. A lua onde estão as Aeroparts de Wren é Dhalia, encontrada numa passagem secreta, no canto inferior direito, dentro da cidade de Aerone. As Subparts não estão na caverna de Lyle, mas em outra bem a oeste de Divisia. A última amiga é mesmo Laya, caso se esteja jogando com Nial, filho de Lena. Finalmente, jogando com Ayn (filho de Maya, é lógico), a última amiga é Sari, encontrada no calabouço de Landen, onde você quase casou no início do jogo.

Fabiano Koich Miguel
São Paulo, SP

**Fabiano, As Subparts de Wren não estão mesmo na caverna de Lyle, mas sim na caverna dos rebeldes, onde se encontra mais um amigo chamado Ryan. E é claro que a Lua se chama Dhalia, pois Azura só pode ser atingida na 3.ª geração. Suas informações estão corretíssimas!**

Eu queria dar meus parabéns pela ótima revista e aproveitar para esclarecer uma dúvida. Como faço para pegar o barco em Phantasy Star III?

Marcel Nakashima
Guarulhos, SP

**Para pegar o barco, vá até a vila abaixo de Landen e procure por um homem que fala sobre a cyborg — uma mulher-robô. Saia da vila e vá pela direita até encontrar Mieu — ela é a cyborg. Quando você encontrar novamente o cara do barco, ele não criará problemas e irá deixá-lo entrar. É que ele só dá esta permissão àqueles que estão acompanhados de Mieu.**

### Notas da redação

**As cartas desta edição foram respondidas por Toni Ricardo Cavalheiro, Alexandre Barros da Silva e Eduardo Bourdot Fidelis.**

Para participar da seção "Cartas", basta escrever à Sigla Editora, revista **VIDEOGAME**, rua Alice de Castro n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Por motivos de espaço as cartas podem ser publicadas resumidamente.




**C** **Mega Drive** - Com um ou dois controles normais e a caixinha de RF. André Simões Alvim (falar com José Carlos, meu pai). Rua Oscar Fernandes, 63, São Paulo, SP — CEP: 04775. Fone: (011) 247-9865.

**V** **Adaptador** - J-72, uma pistola e 20 cartuchos para o Phantom System (Predator, GhostBusters, Crime Busters, Super Pitfall, Knock Out e outros). Preço a combinar. Denis Ferraz. Av. Rangel Pestana, 125, Santo André, SP — CEP: 09185-220. Fone: (011) 412-0616.

**R** **Mega Drive** - Um controle original, um controle PRO-2 com turbo e **slow-motion** e quatro cartuchos (Fighting Masters, Super Mônaco GP, Castle of Illusion e The Legend of Juju), tudo por um Super Nintendo transcodificado e com pelo menos um cartucho. Flávio Bonassi Leão. Rua Cravo, 518, Osasco, SP — CEP: 06110.

**V** **Bit System** - Com um adaptador J-76 e três cartuchos (Double Dragon III, Ikari Warriors e Super Mario Bros. 1). Fernando O. dos Santos. Av. Deputado Emílio Carlos, 947, apto. 94, bl. 2, São Paulo, SP — CEP: 02721. Fone: (011) 266-9025.

**R** **Super Nintendo** - Com dois cartuchos (Super Mario World e Final Fight) por um Mega Drive com dois cartuchos e adaptador. Ou vendo. Márcio Luis Pires. Rua Prudente de Moraes, 272, Campo Bom, RS — CEP: 93700.

**V** **Game Gear** - Com fonte e o cartucho Super Monaco GP. Tudo novo, na caixa, por US$ 170,00. Danilo Clemente. Rua Bartolomeu Feio, 86, apto. 61B, São Paulo, SP — CEP: 04580. Fone: (011) 542-2323.

**V** **Top Game** - VG-9000, com dois joysticks e 17 cartuchos (Super Mário Bros. 3, Ninja Gaiden II, Contra, Goal, Astyanax e outros). Marcelo C. Magalhães. Rua dos Araújos, 05, casa 31, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20521. Fone: (021) 248-9250.

**R** **Ninja Gaiden III** - Para o Nintendo, por um dos seguintes cartuchos: Teenage Mutant Ninja Turtles I, II, III, The Simpsons: Bart vs. Space Mutants ou The Simpsons: Bart vs. The World. Anderson Luiz Dias Dutra. Rua Ana Neri, 41, apto. 301, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20910. Fone: (021) 234-8823.

**V** **VG-9000T** - E mais seis cartuchos (Double Dragon III, Sexta-feira 13, Look Man, Road Fighter, Star Force e Caça-Fantasma). Robson Y. Saito. Rua Vergueiro Brasílio Machado, 7.584, casa 03, São Paulo, SP — CEP: 04272.

**R** **Top Game** - CCE, dois controles, uma pistola e sete cartuchos, tudo por um Mega Drive com pelo menos um cartucho. Tadeu Tripoli. Rua Promissão, 60, Santo André, SP — CEP: 09120. Fone: (011) 413-2633.

**V** **Master System II** - Com pistola Light Phaser, um joystick e mais cinco cartuchos (Strider, Golden Axe, Wanted, Super Futebol II e After Burner). Marcos Augusto A. C. de Souza. Rua São Clemente, 45, apto. 603, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 22290. Fone: (021) 266-5123.

**C** **Cartuchos** - De Master System. Sérgio Jovino. Avenida José Bonifácio, 794, Araraquara, SP — CEP: 14800.

**V** **Mega Drive** - Completo, com os cartuchos Mercs e The Legend of Juju. Fábio Brito. Rua Umuarama, 469, São Paulo, SP — CEP: 03129. Fone: (011) 965-8748.

**R** **Master System I** - Uma pistola Light Phaser e quatro cartuchos, por um Phantom System. Pedro da Rosa Holzmann. Rua Virgínia Cumann, 05, Curitiba, PR — CEP: 82000. Fone: (041) 272-4290.

**V** **VG-5600** - Compatível com o Atari, dois controles e 24 jogos. Rodrigo P. Lopes. Rua Roberto Pasqual Ignácio, 104, Taboão da Serra, SP — CEP: 06784-320.

**R** **Phantom System** - Dois controles, uma capa de proteção para o console, um adaptador e nove jogos, tudo por um Mega Drive com um cartucho. Alexssandro Leôncio. Rua do Matoso, 6, apto. 303, Rio de Janeiro, RJ — CEP: 20270. Fone: (021) 273-0854.

**C** **Shadow Dancer** - De Volta Para O Futuro 2, Great Volley, Double Dragon, Strider e RC Grand Prix, todos para o Master System; um **Rapid Fire** e um joystick. Michel Alisson B. Santos. Rua M, 01, Conj. Médici 1, Aracaju, SE — CEP: 49045. Fone: (079) 232-1996.

**R** **Master System** - Com quatro cartuchos e um Turbo Game (Double System) com um cartucho, tudo por um Mega Drive. Carla A. B. Apezzato. Rua Ministro Godoy, 1.336, São Paulo, SP — CEP: 05015. Fone: (011) 864-2918.

**C** **Double Dribble** - Do Nintendo e que seja compatível com o VG-9000. Eduardo C. Cola. Av. Nossa Senhora da Penha, 210, apto. 402, Vitória, ES — CEP: 29055. Fone: (027) 225-1259.

**V** **Mega Drive** - Com dois controles e o cartucho Altered Beast. Mário Gomes Pires. Rua São João do Sabugi, 158, São Paulo, SP — CEP: 03224. Fone: (011) 918-9706.

**Nota da redação**

Para participar da seção ROLOS & TROCAS basta enviar seu anúncio para revista VIDEOGAME, rua Alice de Castro nº 60, Vila Mariana, São Paulo/SP — CEP: 04015. Ele será publicado gratuitamente. Coloque seu endereço completo e no caso do número do telefone, não esqueça do código DDD de sua cidade.

MEGA DRIVE

# THE TERMINATOR

Exterminador é um robô programado para matar. Ele vem do futuro com uma difícil missão: liquidar Sarah, uma jovem que será mãe de um líder rebelde da sociedade do pós-guerra nuclear (John Connor). Mas Reese, um outro robô, também viaja ao passado e tenta impedir que o Exterminador alcance seu objetivo. A história do game é exatamente a mesma do filme "Exterminador do Futuro", onde o robô mau é vivido pelo ator Arnold Schwarzenegger.

*"Eu esperava que este jogo fosse melhor. Achei uma pena que grande parte da memória foi utilizada na digitalização, porque o que interessa mesmo são os momentos de ação.*
*Luís Carlos Mazzaferro Júnior.*

## ARMAS

**Metralhadora** - é a melhor arma, pela sua rapidez. Mas na fase, passa a atirar mais lentamente.

**Bomba** - arma com a qual Reese inicia o game.

**Bomba-relógio** - acionando perto de alguma parede, Reese coloca uma bomba-relógio, que detona com tudo

## RAIO-X

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura |
| FABRICANTE: | Virgin Games |
| MEMÓRIA: | 8 Megabits |
| FASES: | 4 |
| JOGADORES: | 1 |
| DIFICULDADE: | 7 |
| GRÁFICOS: | 7 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 8 |
| DIVERSÃO: | 7 |

**CENA 1** Reese começa esta aventura no ano 2029. Para voltar ao passado e salvar Sarah, ele tem antes de acabar com o supercomputador Skynet.

### BOMBA-RELÓGIO

Reese pode acumular até 9 bombas-relógio Pegue-as no local da foto.

FOTOS: NORBERTO MARQUES

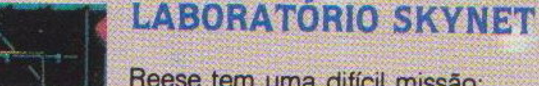
### TRATOR

Jogando bombas sem parar, Reese consegue detonar com o trator-robô. Mas seja rápido para escapar dos laser que o inimigo solta.

### PÁRA-QUEDISTAS

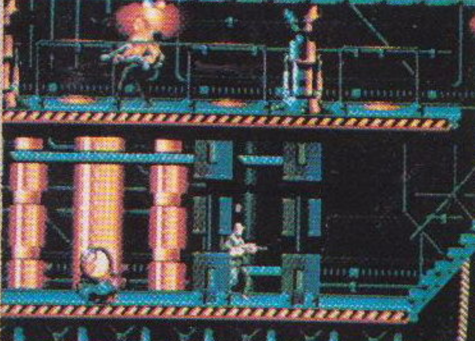


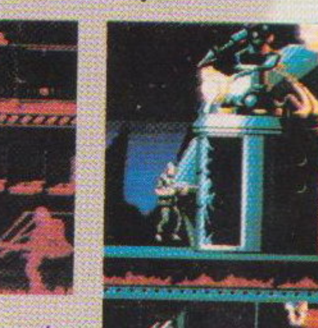
Vários pára-quedas carregados de bombas vão despencar de uma enorme nave. Passe e não se preocupe em destruir a nave.



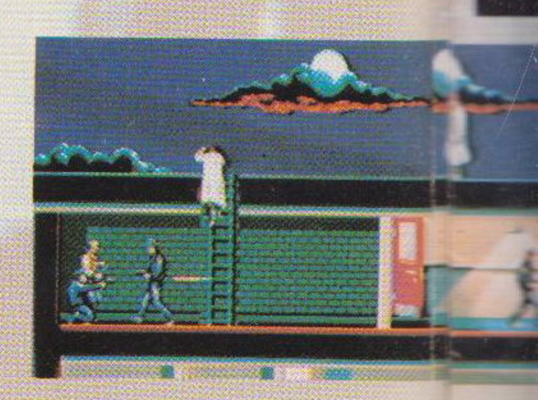
### LABORATÓRIO SKYNET

Reese tem uma difícil missão: destruir o laboratório Skyned.



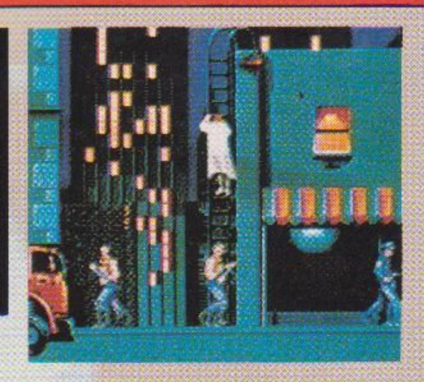


Coloque uma bomba aqui e corra para a saída da fase, que está indicada por **Level 1**. O herói tem apenas 45 segundos para chegar até a máquina do tempo.



## CENA 2

**O herói está de volta ao ano de 1984. O cenário agora é a cidade de Los Angeles. Ele precisa encontrar Sarah Connor, que está no bar TechNoir, antes que seja tarde...**



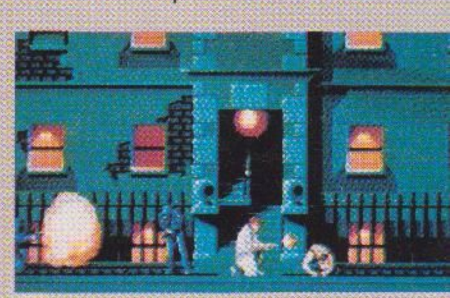
### TELHADOS

O jeito mais fácil de completar esta fase, é andar no telhado dos prédios.



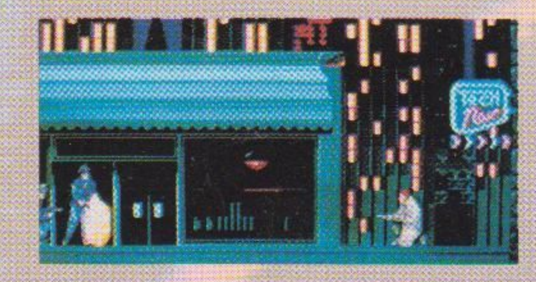
### HELICÓPTERO

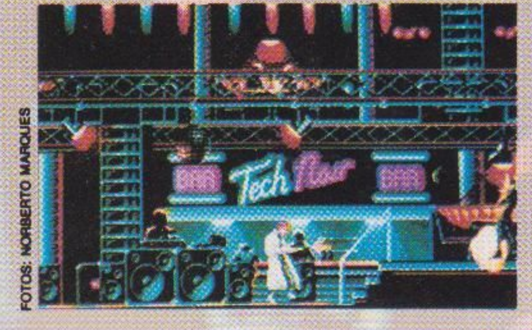
Um helicóptero detonando tiros aparece várias vezes enquanto Reese está no telhado. Seja manhoso e passe por entre os tiros para sair na boa.



### GUARDAS

Vários guardas e atiradores de bombas vão atirar em Reese. Tome muito cuidado, acertá-los não significa acabar com eles. Os guardas e os bandidos insistem em levantar novamente.






FOTOS: NORBERTO MARQUES

### EXTERMINADOR

Finalmente Reese chega ao TechNoir onde terá de enfrentar o Exterminador. O papo agora é bravo! Atire no inimigo sem parar até que ele caia no chão. Mas não se dê por satisfeito. O Exterminador voltará a levantar. Derrube o inimigo mais duas vezes, até que ele comece a piscar. Aproveite então para fugir para a cena seguinte.

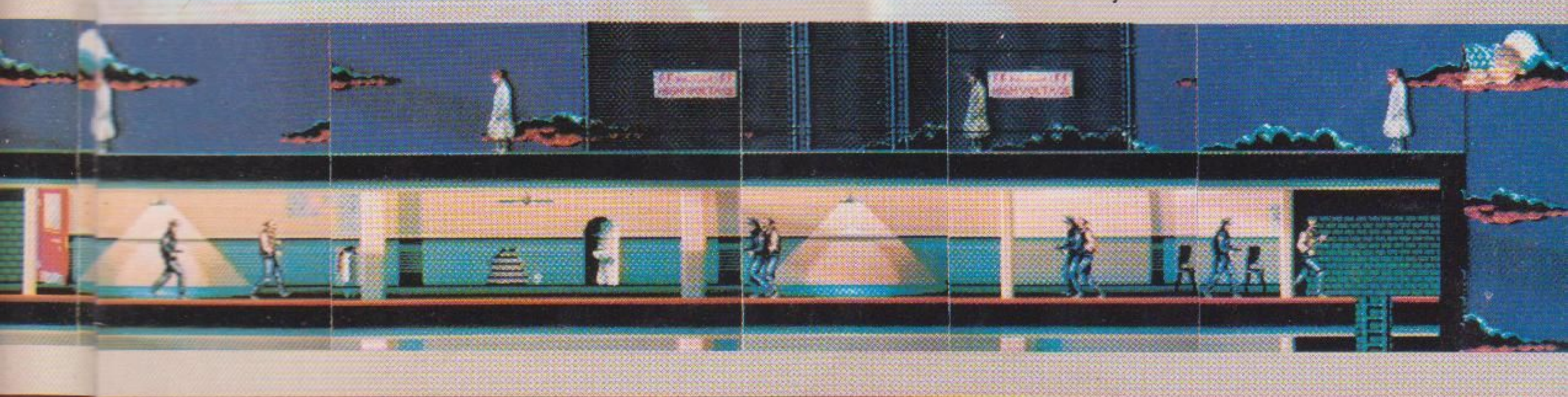


## CENA 3

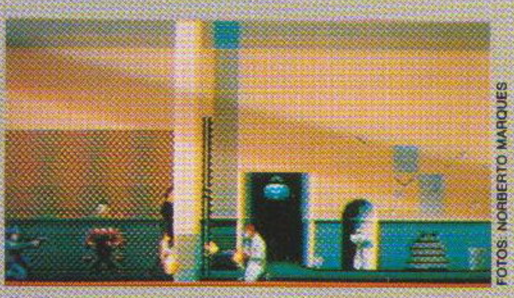
**Reese encontra Sarah e conta a ela sua missão. Mais um imprevisto: os dois são capturados pelo departamento de polícia e têm de fugir mais uma vez.**

### BANDEIRA

O melhor jeito de escapar dos inimigos que estão no último andar do prédio é andar para a direita, até onde está a bandeira americana. Volte então para a escada e continue sua jornada: a escada estará livre.



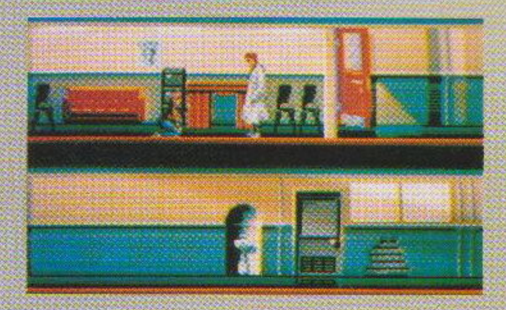
# THE TERMINATOR



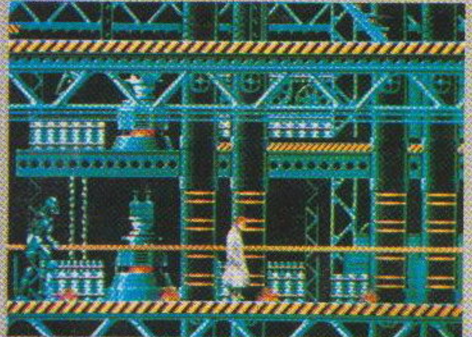
FOTOS: NORBERTO MARQUES

O Exterminador volta a atacar. Use a mesma tática da segunda fase. Tiros até que o inimigo comece a piscar e a passagem fique livre. Mas cuidado porque o robô não está sozinho. Policiais e bandidos também tentam acertar Reese.

Seja esperto e continue lutando para conseguir salvar Sarah, que está presa numa sala no último andar do prédio.

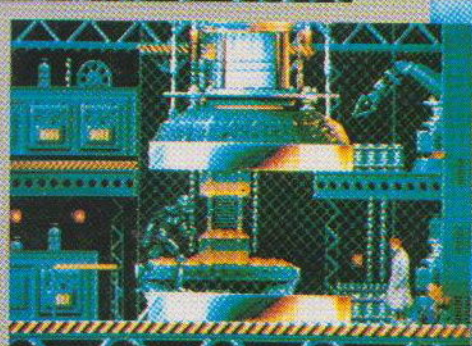


**CENA 4** Reese chega finalmente à fábrica onde enfrentará, pela última vez, o terrível Exterminador.



## EXTERMINADOR -PARTE FINAL

Atraia o inimigo sempre para a direita, onde está o prensador. Atire várias vezes para ir levando-o até a "força". Mas tome cuidado: caso você atire muito no inimigo ele perderá a parte de baixo do corpo. As coisas então se complicam e você já não consegue mais atingi-lo com tiros.



O jeito agora é fugir. Atraia o inimigo até a prensa.

Pronto, você conseguiu. Mas espere! A voz de Schwarzenegger digitalizada avisa no final: "I will be back" (eu voltarei).



ELES
LANÇAM LÁ...
NÓS
JÁ TEMOS
AQUI.
ORDEM E PROGRESSO
Nintendo
STREET FIGHTER II
HUMAN
SHVC-FS
SUPER FORMATION SOCCER
VALTER BAEZA JR., de São Bernardo do Campo-SP, é a fera que ganhou o SUPER NINTENDO 16 BITS sorteado pela LKC durante o "Vídeo Game Shopping Festival".
Super Famicom LICENSED BY NINTENDO
MD MEGA DRIVE
GENESIS
SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM
MEGA CD
NEO GEO
FRANCHISING • LOCAÇÃO • VENDAS
PLAY-GAME EM TODAS AS LOJAS. REMETEMOS PARA TODO O BRASIL.
O MELHOR PREÇO DO MERCADO.
LKC
VÍDEO DO BRASIL
LKC MATRIZ - R. Mateus José, 1233 - Vila Maria Baixa CEP 02166 - Tel.: (011) 954-9418 - Fax: (011) 954-8392 São Paulo - SP
LKC SÃO PAULO-SP - TATUAPÉ - R. Apucarana, 1209 Tel.: (011) 217-4699 - 217-3424
LKC SÃO PAULO-SP - MOÓCA - R. do Oratório, 1240 Tel.: (011) 264-6734
LKC SÃO PAULO-SP - BROOKLIN - R. Guararapes, 204 Tel.: (011) 535-4981
LKC BRASÍLIA-DF - SCLN 210 - Bloco C - Loja 33/35 Tel.: (061) 273-9083
LKC FÔZ DO IGUAÇÚ-PR - R. Manoel Rodrigues Filho, 41 - Tel.: (0455) 73-2031
LKC CURITIBA-PR - R. 24 de Maio, 765 Tel.: (041) 225-5432
LKC GOIÂNIA-GO - Av. Perimetral, 1862 Setor Coimbra - Tel.: (062) 233-4122
LKC GUARULHOS-SP - R. Barão de Mauá, 716 - Centro Tel.: (011) 209-0537
LKC MOGI DAS CRUZES-SP - R. Otto Unger, 158 Tel.: (011) 469-1614
LKC JOINVILE-SC - R. Pedro Lobo, 46 Tel.: (0474) 33-6572 - 33-0016
LKC POUSO ALEGRE-MG - R. Cel. Otávio Meyer, 160 P.A. Shopping - 4º piso - Tel : (035) 421-7131
LKC FORTALEZA-CE - Av. Engº Santana Júnior, 2828 Tel.: (085) 234-6763 - Fax: (085) 234-2545

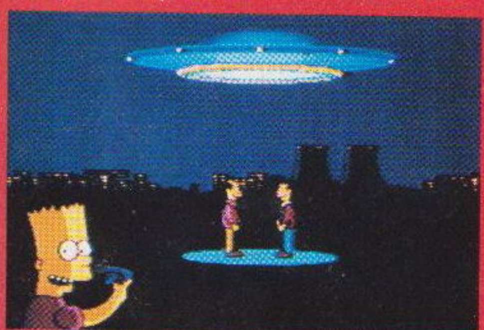
MEGA DRIVE



# THE SIMPSONS

## BART VS. THE SPACE MUTANTS

**Agora, um dos jogos de maior sucesso para os consoles Nintendo de 8 bits pode ser jogado por adeptos do sistema Mega Drive. A história é exatamente a mesma: alienígenas mutantes invadiram Springfield, a cidade onde mora o garoto e sua família, possuíram seus habitantes e pretendem dominar todo o planeta. Ninguém notou a presença destes invasores, apenas Bart. Mas não se preocupe, durante o game ele terá várias oportunidades de provar que não é um mentiroso.**

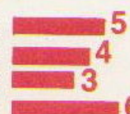


FOTOS: DAUMER GIULI

### RAIO-X

TIPO: Aventura
FABRICANTE: Flying Edge
MEMÓRIA: 4 Megabits
FASES: 5
JOGADORES: 1

DIFICULDADE: 5
GRÁFICOS: 4
MÚSICA/EFEITOS: 3
DIVERSÃO: 6

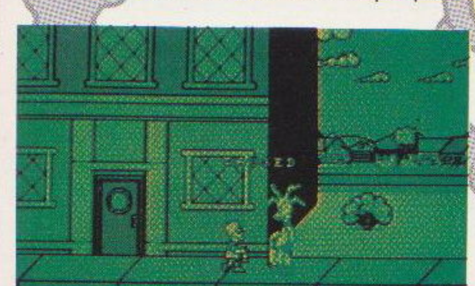


## Primeira fase

Na cidade de Springfield, Bart deve pixar todos os objetos roxos. Exatamente como na versão para o Nintendo de 8 bits. Para pegar a vida da foto, tome impulso na caixa de correio, usando o superpulo.



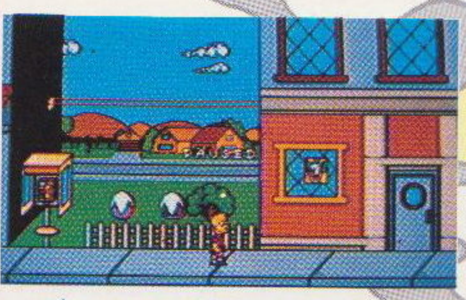

Use seu poderoso X-Ray Specs (óculos de raio-x) para reconhecer os mutantes espaciais!



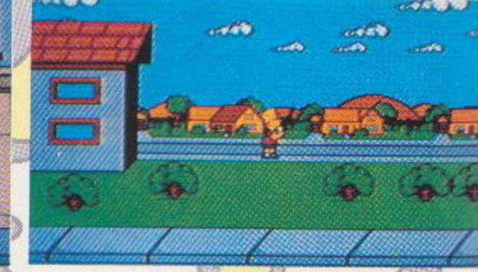
▼ Aqui, também é possível dar o famoso trote no Moe, o dono da taberna. E, quando ele sair, furioso, tinta nele!



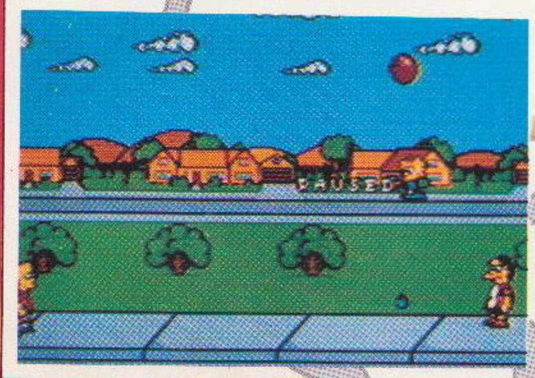

Não esqueça de comprar itens nas lojas. Nesta aqui, compre 5 rockets e 1 cherry bomb.



▲ Na seqüência, uma vida escondida na moita. É só pular e correr para pegá-la.



▲ Aqui, uma novidade: Bart pode andar na calçada da rua de cima. Basta apitar no local da foto e ver o resultado!

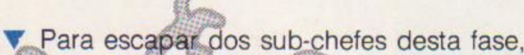


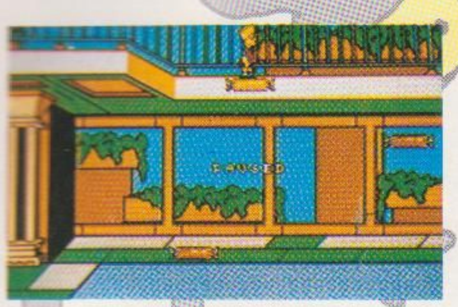

## Nelson

Nelson é seu primeiro inimigo. Basta atirar as bombinhas nele. Meggie também aparece para dar uma força...

## Segunda fase

Aqui, é só recolher chapéus. Pule rente aos compradores do shopping de Springfield para consegui-los.



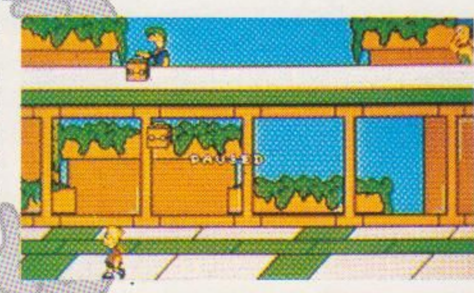




A mamata se repete: exatamente como no jogo para o Nintendo, bastam três pulinhos sobre o segundo bombom para passar ileso pelo cimento fresco.

▼ Para escapar dos sub-chefes desta fase, é só subir nos cinzeiros. Você não é atingido. E fica fácil pular sobre eles!




## Ms. Botz




Ms. Botz, uma babá alucinada, é a inimiga nesta fase, basta desviar das malas que ela joga e, logo em seguida, pular sobre as malas para mandá-las de volta. Elas subirão e, dependendo da sua pontaria, acertarão a babá.

*Eu tinha um Nintendo de 8 bits, e Simpsons I foi um dos jogos de que eu mais gostei. Agora tenho um Mega, e achei esta versão muito fraca. O jogo é parecido demais com a versão para o Nintendo, e não deu graça nenhuma jogar. Para quem não conhece pode ser legal.*
*André Fittipaldi Morade*

## Terceira fase




No início, as brincadeiras dos balões, das roletas e dos patinhos também estão presentes. Basta ter moedas para participar. Use o ímã na roleta: você acerta sempre!

Nesta fase, Bart deve acertar os balões com o estilingue. Ele encontra um nesta placa vermelha.

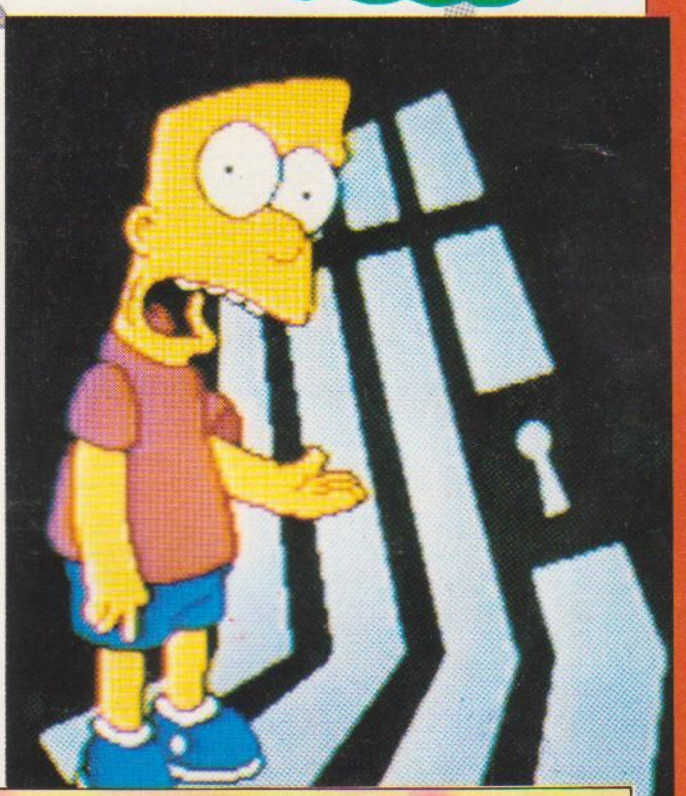
▶ ▶ ▶ ▶ ▶ ▶




FOTOS: DAUMER GIULI

Cuidado com os palhacinhos carregando balões. Acerte-os depois que eles passarem para que, ao cair, eles não acertem Bart. Neste local você pode completar os balões que estiverem faltando para passar de fase.



Agora, o negócio mesmo é colocar o cartucho e jogar. Bart ainda deve lutar contra monstros pré-históricos no Museu de História Natural e, finalmente, pegar todos os elementos radioativos na Usina Nuclear de Springfield. Tente você mesmo.




*Certo dia uma estrela cadente caiu sobre o reino de Alisia, trazendo o mal e a destruição. A princesa, de poderes mágicos, tem como missão encontrar a estrela para acabar com os problemas de sua terra. Acompanhe agora as principais dicas para detonar:*

# Alisia Dragoon



## Conheça os aliados de Alisia



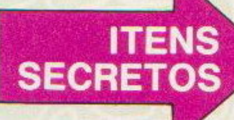
**Flor de fogo**
Queima os inimigos

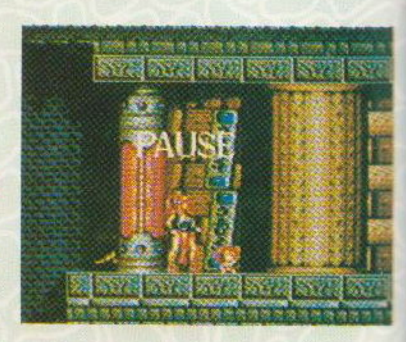
**Lagarto**
Atira bumerangues

FOTOS: DAUMER GIULI

**RAIO-X**

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura |
| FABRICANTE: | Game Artes |
| MEMÓRIA: | 8 Megabits |
| FASES: | 8 fases |
| JOGADORES: | 1 |
| DIFICULDADE: | 7 |
| GRÁFICOS: | 8 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 8 |
| CLASSIFICAÇÃO: | 8 |




**Fase 1**

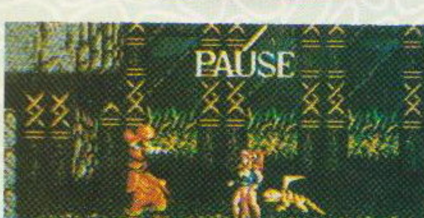
Nesta fase Alisia encontra 29 itens. Não deixe de pegar aqui o primeiro **Continue** do game.

**Fase 2**

No local da foto, a garota encontra uma fada. Ela lhe dá a invencibilidade.






**Inimigos**

**Fase 1**

Dois guerreiros atacam Alisia com espadadas. Fuja e solte um super-raio na barriga de cada um deles. O problema está terminado.





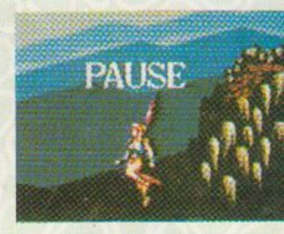


## Fase 1

Fique esperto: Alisia consegue passar atrás de algumas colunas. No local da foto há mais uma passagem secreta. Use o super-raio para explodir a parede.

## PASSAGENS SECRETAS

## Fase 4




Caia no abismo, logo que a garota entrar nesta fase. Aqui Alisia encontra um dragão. Assim que acabar com ele, a fadinha lhe dará o super-tiro.







## SUPER RAIO

Para conseguir basta esperar que o medidor de força fique totalmente carregado. Ele começa a piscar e você está automaticamente com o super-raio.




## Fase 5

Uma incrível passagem secreta se esconde aqui. Solte o super-raio e Alisia arrebentará a parede.

## Fase 3




Esta fadinha dá a Alisia o poder de atirar rápido. Não deixe de apanhar este **Continue** secreto.

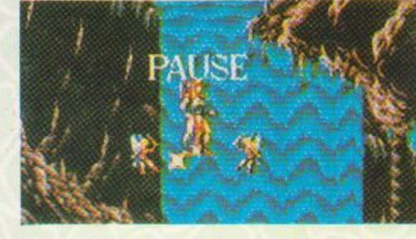
## Fase 6

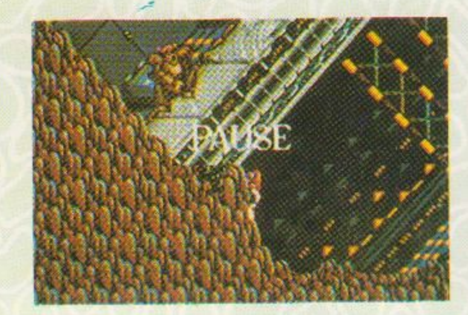


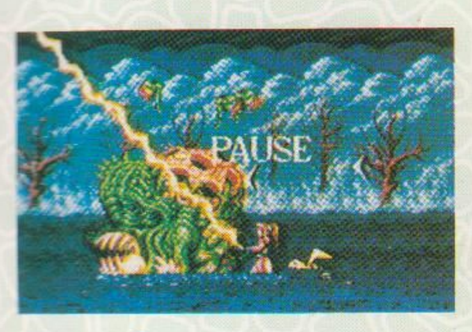

Outra passagem secreta. Fique atento e a garota ganhará alguns itens e um **Continue**.Fique esperto porque aqui há mais uma passagem secreta, atrás das pedras. Entre e ganhe um **Continue**.

## Fase 5

Sem encontrar estas duas fadas, a garota não consegue continuar o jogo. Elas ajudam Alisia a pular uma plataforma.



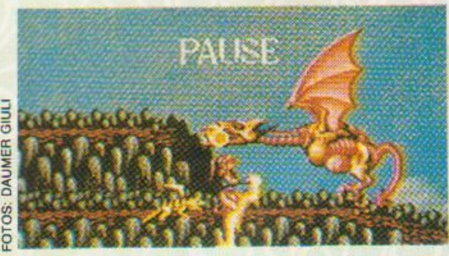

## Fase 2

O inimigo desta fase é um enorme monstro do pântano. Atire na boca do monstro toda vez que ele tentar atacar Alisia. Você também pode atirar por trás. A ajuda do Lagarto é a melhor.



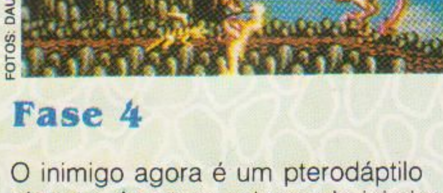

## Fase 3

Diversos monstrinhos vão dar trabalho à Alisia. Suba até o nível mais alto da plataforma e acabe, com tiros, com os dois monstros que estão aqui. Desça então os degraus e acabe com o restante. Manha!




FOTOS: DAUMER GIULI

## Fase 4



O inimigo agora é um pterodáptilo gigante. Acerte a cabeça do inimigo com raios e também com a ajuda dos bumerangues do Lagarto. Fique abaixado (foto) e dispare.

# Alisia Dragoon




## Fase 5

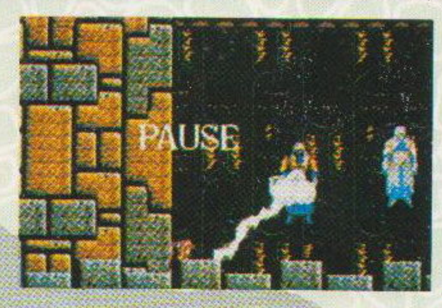
O canhão disparador de laser ataca agora. O objetivo de Alisia é destruir o cérebro da máquina. Use os super-raios e mais uma vez a ajuda do Lagarto. O melhor é ficar no local da foto e atirar até que o inimigo exploda.




FOTOS: DAUMER GIULI

## Fase 6

O Lagarto ou o Ganso são os melhores companheiros para ajudar Alisia a detonar com o zumbi. Fique no local da foto, espere o adversário levantar o braço e solte o supertiro. Alisia consegue acabar com as armas de fogo e ao mesmo tempo atingir o zumbi. Fuja toda vez que o inimigo vier em sua direção.




## Fase 7




Um feiticeiro é o inimigo desta fase. Acabe com os dois zumbis que aparecem antes dele, ficando abaixado no canto do lado esquerdo da tela e atirando. Continue abaixado enquanto Alisia recarrega sua energia e assim que o chefe aparecer levante e dispare sobre ele. Abaixe antes de ser atacado.

## Inimigo final




Chegou finalmente a hora de Alisia enfrentar o feiticeiro do mal. O dragão é o melhor companheiro da garota agora. Quando o adversário soltar raios através da mão, salte instantaneamente para escapar. O inimigo então começará a soltar dragões de luz, que circularão em volta da garota. Atire até que eles se despedacem e tome cuidado com seus restos.




Agora a estrela do mal se transforma numa terrível águia. Atire quando a monstra estiver no lado esquerdo da tela. Mas tome muito cuidado com os raios laser e com as centopéias que insistem em vir na direção de Alisia.




Assim que a inimiga mudar de lado novamente, peça ajuda ao Lagarto e corra sempre para o lado oposto ao da águia para escapar da chuva de meteoros. Atire então nos espinhos e também na águia.

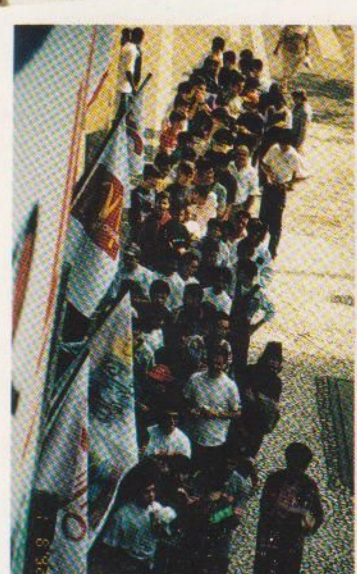
**Ufa! Alisia finalmente derrota o mal e salva o povo de seu reino.**





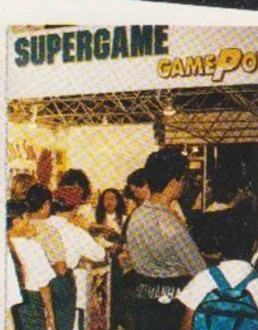















FLAGRANTES DO SUCESSO NO MÊS DE JULHO EM SÃO PAULO

# NA SEMANA DA CRIANÇA, A FESTA DO GAME SERÁ TRILEGAL NO GRÊMIO DE PORTO ALEGRE.




## EM PORTO ALEGRE

De 06 à 18 de outubro no Ginásio do Grêmio

## PARTICIPE.



JAIME SVIROSKI

Tel.:(0512)25-2099 - RS




Tel.:(011)884-2097 - SP

# SNES

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
## TURTLES IN TIME




Se você já estava meio cheio das Tartarugas Ninja, Cowabunga! Esta versão, para o Super NES, vai arrepiar! A história é a velha de sempre: o Destruidor roubou a Estátua da Liberdade da cidade de Nova York, e aí está a sua missão. Mas o incrível é o som e os efeitos gráficos, simplesmente chocantes. Também não faltam novos golpes para você acabar com os inimigos. Confira!

**RAIO-X**

TIPO: Luta
FABRICANTE: Konami
MEMÓRIA: 8 Megabits
FASES: 10
JOGADORES: 2
DIFICULDADE: 5
GRÁFICOS: 8
MÚSICA/EFEITOS: 9
DIVERSÃO: 7

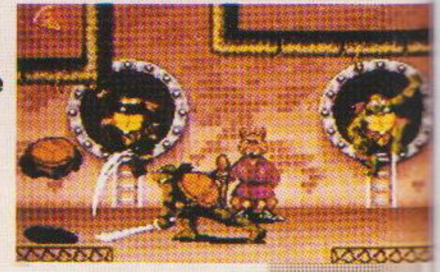
## O JOGO

Na tela de apresentação, você pode escolher quatro maneiras de "encarar" o game: 1 ou 2 jogadores, Option, Time Trial e Versus. Estes três últimos têm novidades. Vamos a eles!




### OPTION

Aqui você pode configurar todo o jogo. Atenção, pois o final mais chocante do jogo só aparece se você jogar em hard. A novidade é o item colour mode, que tem as opções comic e animation. Escolhendo comic, você troca a cor das tartarugas. É uma boa para jogar de 2!



### VERAUS

Mestre Splinter é o Juiz. E duas tartarugas lutam entre si, em uma espécie de Street Fighter dos esgotos. Desafio puro!




### TIME TRIAL

Aqui, um novo desafio: sua batalha é escolher uma fase e terminá-la no menor tempo possível. Não enrole e pau neles!



Cuidado com a unha encravada... tropeçar nas minas vai doer!

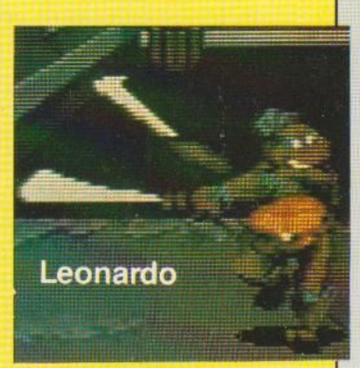


Os efeitos são incríveis se liga no zoom!

# SUPER GOLPES



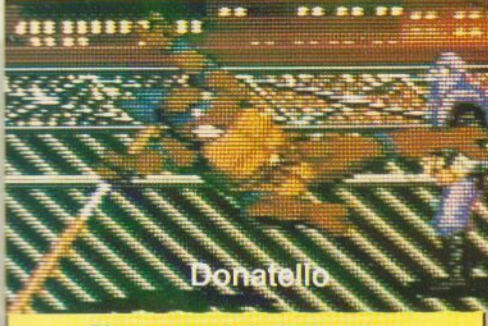

Vôo sobre os inimigos, seguido de golpe de nunchuck




Super giratória, com golpes de espada




Uma bela "pezada', que vai deixar os inimigos tontinhos!




Chute nos inimigos, com apoio do bastão no chão.

## FASE 1




Atravessando a ponte, tome muito cuidado com o laser do grandão aí da foto para não se chamuscar!

Baxter Stocker é seu primeiro inimigo. Quando ele estiver no alto, salte e acerte-o. Quando ele estiver embaixo, tente encurralar a mosca nos cantos, acertando sempre. Salte sempre que ele atacar.



Os robozinhos darão trabalho. Voadoras neles! Pegue também o maior número de pizzas.

## FASE 2



Para detonar Metal Head, acerte-o com os golpes normais e fuja. Voadoras também são excelentes.

## FASE 3




FOTOS: DAUMER DE GIULI

Cuidado com os mutantes do esgoto. Vire-se e acerte-os rapidamente.

Detonar Rat King é fácil: acerte-o sempre com sua arma. Quando ele atirar, fique em segurança bem no topo da tela. É moleza!

O principal problema é que o cartucho é muito fácil. Esperava um desafio maior nesta nova versão para o Super NES. Mas os novos golpes são bem legais — principalmente o de jogar o inimigo para fora da tela e o de jogar inimigos no chão. Gostei!
Luiz Carlos Mazzaferro Júnior




## TECNÓDROMO

Você deve detonar Toka e Rahzar de uma vez só. Para detonar os dois é só encurralar qualquer um na parede e distribuir golpes. Eles vão tentar te atacar. Salte. Eles são idiotas e acabam se acertando.

E duas
i, em
ighter
uro!






No elevador, muitos inimigos. Esses aí só com o golpe especial. Deixe para pegar a pizza quando sua energia estiver acabando!




FOTOS: DAUMER DE GIULI

## 250.000.000 ANTES DE CRISTO

Para derrotar os trogloditas, encurrale-os e acerte sempre com os golpes normais. Superchutes também são eficientes.

Acabar com Slash, a tartaruga-sósia, é bem difícil. Você só pode acertá-la de costas ou quando estiver no ar — nesse caso com voadoras. Movimente-se bastante para fugir dos golpes.

Finalmente, o Destruidor. Escape dos tiros e de suas mãos saltando. Para acabar com ele, você deve jogar inimigos na tela. Fique ligado na mira do Destruidor para escapar dos tiros.

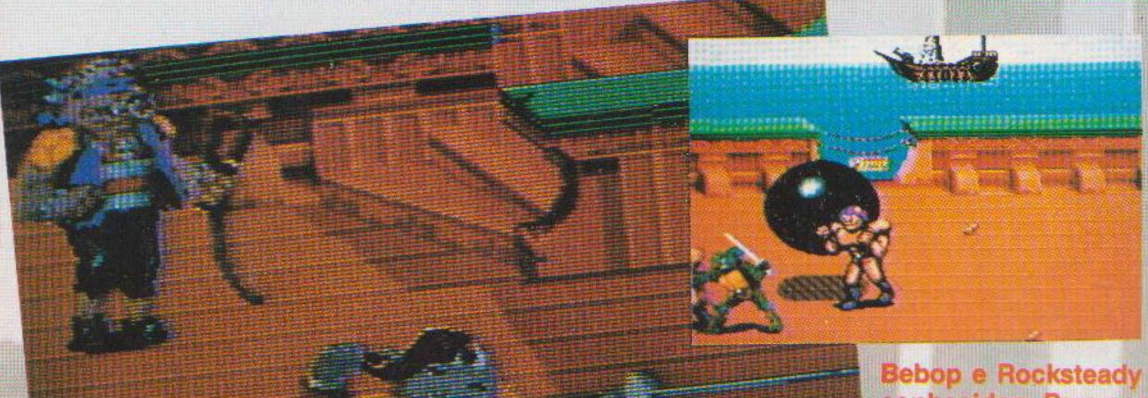


O Destruidor, nervoso, manda as tartarugas para a pré-história. Voltar de lá é a sua missão agora.




## 1530 DEPOIS DE CRISTO

Dentro do navio, cuidado: os piratas ao largo vão disparar. Fique Ligado!



Bebop e Rocksteady são dois velhos conhecidos. Para acabar com os dois ao mesmo tempo, você já sabe: encurrale-os no canto e pau neles!



## 1930 DC

Seu desafio agora é sobre um trem. Fique esperto com o carinha que aborda o trem do cavalo.





Leather Head, o jacaré, é seu inimigo. E está a fim de te almoçar. Fugir do cardápio é fácil: quando ele marcar no canto da tela, dê uma voadora e então muitas espadadas. Quando ele atacar pelo chão, apenas salte.

# SEJA UM PILOTO DE PONTA E VÁ PRA DISNEY CORRENDO.

Foi dada a largada para o GP Tec Toy. Para participar é só preencher o cupom que vem com o cartucho Ayrton Senna's Super Monaco GP II e mandar para a Tec Toy, junto com a foto do seu recorde.

Se o seu score estiver entre os 4 primeiros na categoria Master System ou Mega Drive, você vai disputar uma corrida contra os melhores pilotos de videogame que você já viu. O campeão leva uma viagem para a Disney.

E você ainda pode ganhar, correndo por fora. Será sorteado, entre todos os participantes, um Game Gear com Módulo de TV e uma viagem para acompanhar a grande final na sede da empresa do Ayrton Senna em São Paulo, além de cartuchos, fotos autografadas do tricampeão, buttons e adesivos.

Não fique aí parado, participe.




FOX

CERT. AUT. M.P.E.F. Nº 01/00/194/92

# TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES
# TURTLES IN TIME

## 2020 DC

Chegamos ao futuro! E, qualquer semelhança com F-Zero não é mera coincidência. Detone os inimigos com espadadas e recolha quantas pizzas conseguir!



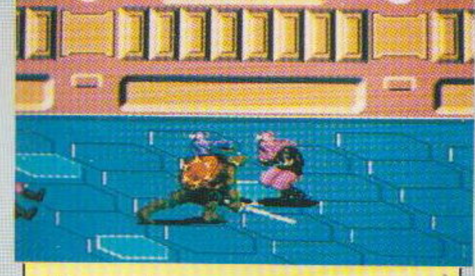
FOTOS: DAUMER DE GIULI



Para acabar com Krang é só não marcar em frente a ele. Dê uma voadora e muitos golpes na seqüência. Quando ele atacar, salte para escapar!

## 2100 DC

Agora na base estelar de Destruidor — onde nenhuma tartaruga jamais esteve — o fim está próximo. Para passar pelos lançadores de raios congelantes, desvie deles somente quando eles subirem. No chão, eles são inofensivos.



Krang ataca novamente, agora de um disco esperto. Mas acabar com ele é fácil. Acerte-o sempre, com voadoras e golpes. É só ser rápido! Parabéns, você conseguiu voltar ao presente!






De volta ao presente, sua missão agora é acabar com o Super Destruidor. Ele vai atacar de várias formas, mudando de cor. Apenas escape, subindo e descendo na tela.

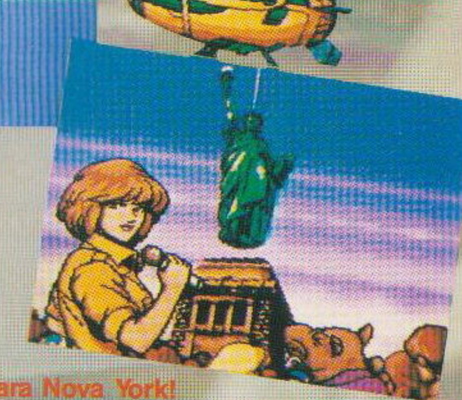
Azul - Destruidor solta raios congelantes




Verde - Destruidor solta tartaruguinhas assassinas.

Vermelho - Destruidor solta fogo

Quando ele não estiver atacando, dê voadoras. Não falha...



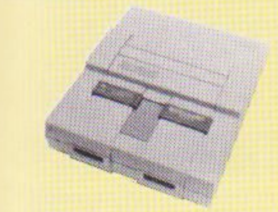

... e a estátua da liberdade volta para Nova York!



# STORE GAME



## The Best Price For You!!!



Super Nes
Pal-M original

Cartuchos Famicom Super Nes






SEMPRE OS ÚLTIMOS LANÇAMENTOS



Joysticks

Pro-2 (Mega)

Ascii Pad (Famicom)

RF (Mega)

JB King (Famicom)

* GAME ACTION, O SEGREDO DO SEU SUCESSO

* A mais eficiente no ramo
* O melhor preço do mercado
* Garantia dos produtos
* Fidelidade c/ nossos clientes
* Lançamentos em 1.ª mão
* Atendimento vip

CARTUCHOS NINTENDO 8 BITS "INTERATIVE"

E MAIS


FLINTSTONES

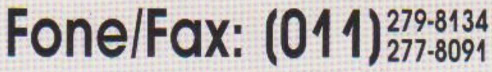

TOM E JERRY


STAR WARS II


CAPITÃO AMÉRICA


MEGA MAN IV


F-1 HERO II


Game Action

Game Action
Com. Imp. Exp. Ltda.

Fone/Fax: (011) 279-8134 277-8091

## GAME SHOP

VENDAS E LOCAÇÃO

Vendas e Locação de Cartuchos, Consoles e Acessórios




SUPER NINTENDO ENTERTAINMENT SYSTEM

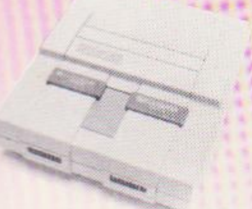



Sempre os Últimos Lançamentos

Venda de Brinquedos em Geral

Assistência Técnica-Transcodificação Super Nintendo/Neo Geo em PAL-M

- Vendemos consoles e cartuchos usados
- Preço promocional p/ dia das crianças



"Super NES" em 2 vezes

Fone: (011) 277-8199

## TECNOFAX

NINTENDO
MASTER SISTEM
PHANTOM SISTEM
BIT SISTEM
HI TOP GAME
ATARI CCE
MEGA DRIVE
GENESIS
NEO GEO

Preços Especiais para oficina, revendedores e locadoras

• Assistência Técnica Especializada em Vídeo Games e Acessórios Nacionais e Importados

• Transcodificação de Super Nes/Super Famicom em 2 Horas. Neo Geo, Nintendo, Mega Drive, Genesis e Master Sistem em 2 Horas. Garantia de 1 ano.

• Modificamos módulos de RF Super Famicom e Nintendo japonês para entrar em canal 3 em 2 Horas.

• Destravamos Nintendo Americano

• Temos modulador de RF para Mega Drive japonês, transcoder Interno e Externo para Vídeo Games.

• Kits para limpeza de contatos de Vídeo Games e Cartuchos.

• Adaptadores para cartuchos. Super Famicom e Super Nes

ATENDEMOS TODO BRASIL VIA SEDEX

AUTORIZADA DYNACOM

Tecnofax Comércio e Assistência Técnica Ltda.
Rua Sta. Efigênia, 295 1.º andar
Cj. 114/115 CEP 01207
São Paulo - (SP)

F.: (011) 222-1471
(Fone/Fax) 222-9083

AUTORIZADA
**Belém/PA** - Alltec Inf. Rua João Balbi, 1186 - Sl 07 Tel.: (091) 229-7353
**Feira de Santana/BA** - Romaq, Rua Turquia, 297 - Tel.: (075) 221-3963
**São Paulo/SP** - Games e Games Rua Guarani, 283 - Tel.: (011) 227-3742

# PRINCE of PERSIA

*Prince of Persia é um game escrito originalmente para os computadores PC, e que chega agora em versão para o Super Famicom, lançada recentemente no Japão — e que, com adaptador, pode ser jogada nos consoles Super Nintendo. Um dos pontos fortes da versão para PC é a animação do personagem, que é quase perfeita. Nesta versão para o Super Famicom / Super Nintendo essa característica foi mantida, mas os gráficos melhoraram. O game foi também "incrementado" com mais fases — são 20, contra 12 do PC.*

*A história é basicamente a mesma. Na ausência do Sultão, Jaffar, um Grão-vizir malvado, deseja se apoderar do trono. Para isso ele aprisiona a princesa e a enfeitiça: se ela não se casar com Jaffar em 1 hora e 20 minutos, morrerá. É aí que você entra: você deve escapar das masmorras do castelo e salvar a princesa. Em cada nível do castelo, você deve encontrar o caminho correto para chegar ao interruptor que abre a porta para a passagem para outro nível — antes que o tempo acabe. Corra, pois a ampulheta está contra você!*



**RAIO-X**

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura/Estratégia |
| FABRICANTE: | Broderbund |
| MEMÓRIA: | 8 Megabits |
| FASES: | 20 |
| JOGADORES: | 1 |
| DIFICULDADE: | 9 |
| GRÁFICOS: | 9 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 8 |
| DIVERSÃO: | 8 |

## OS MOVIMENTOS

### ANDANDO PELO CASTELO



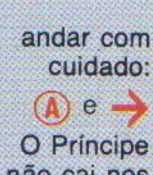
pendurar: segure (A)



FOTOS: DAUMER DEGIULI

descer um andar: ↓

descer dois andares: ↓ e (A)



andar com cuidado: (A) e → O Príncipe não cai nos abismos com esse passo.



agachar: ↓

↙ andar agachado



### LUTANDO

atacar (A)

defender: ↑



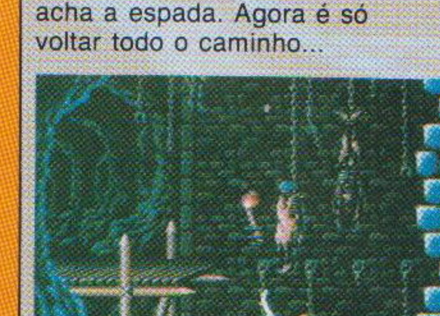
## FASE 1

Seu objetivo nesta fase é encontrar uma espada. No caminho, cuidado com estas plataformas de madeira. Para descer, pendure-se aqui até se soltar...

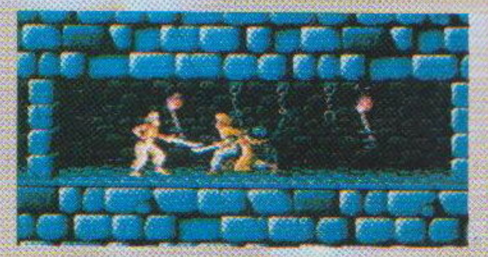


... e caia com o botão A apertado, para que ele se pendure e não caia.

Seguindo em frente, você acha a espada. Agora é só voltar todo o caminho...



... e enfrentar o primeiro inimigo. Use o direcional para cima para se defender e, em seguida, ataque (botão A).



Aqui, o interruptor para abrir a porta e passar de fase.



## SEGREDO




*Para mudar a música, a qualquer momento do game, dê pause, mantendo o Start pressionado, e aperte Select. Escolha a música preferida com o direcional.*

# SNES

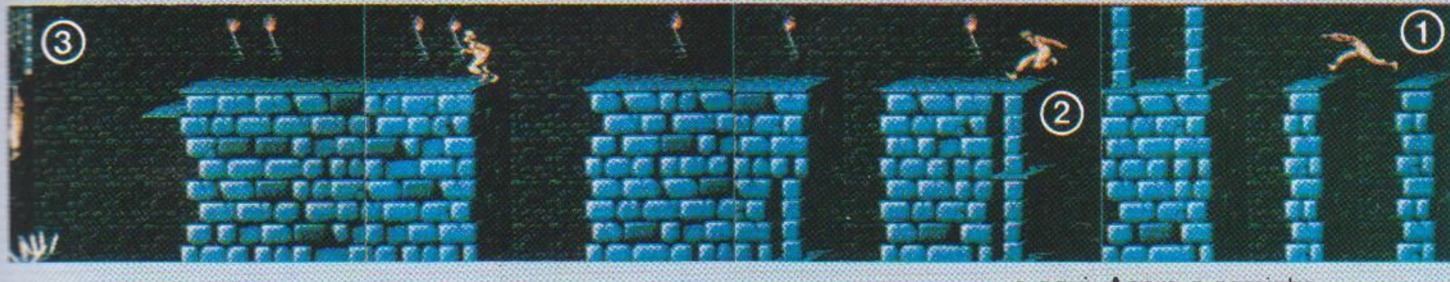
No início de cada fase, preste atenção para o lado em que o príncipe aparece virado, logo na primeira cena. Este é o lado para onde você deve seguir.

## FASE 3

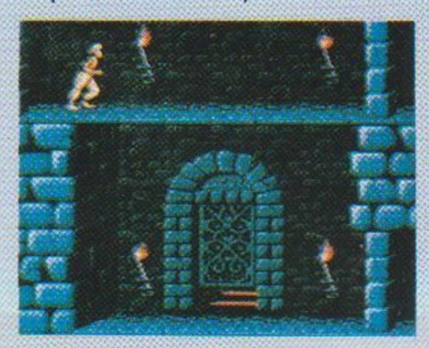
1 - Para abrir a porta da esquerda, o interruptor é aqui. Pise no bloco e saia correndo para a esquerda.

2 - Cuidado com os saltos.

3 - No último, salte na beirada e não se esqueça de se pendurar para passar pela porta. Se você for lento, não dará tempo!




Aqui você abre a porta final...



...e, na volta, cuidado com a caveira. Ela é invencível, mas você pode empurrá-la para o abismo aqui...

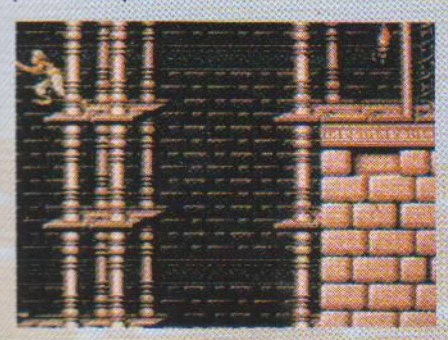


... e aqui. Agora o caminho está livre!



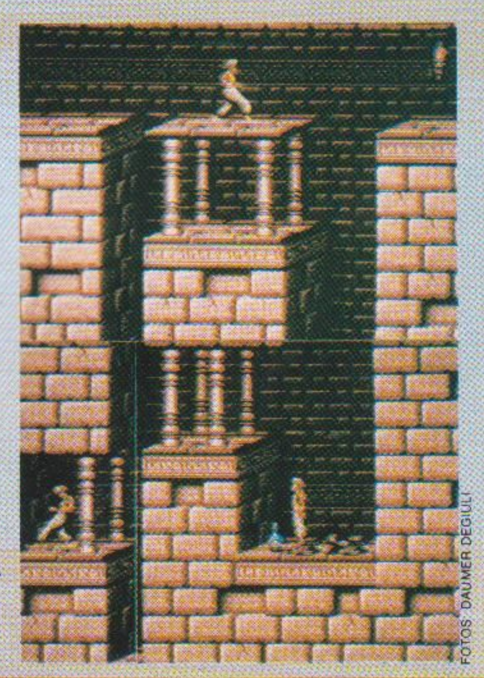
## FASE 6

O caminho correto é por esta plataforma.





Você chega no inimigo pelo lado esquerdo, pois pela direita é morte certa.

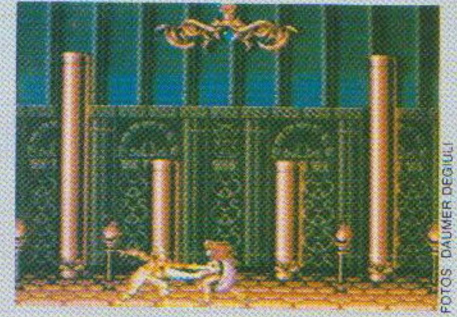


Caindo aqui, você aumenta mais um ponto de energia. Para sair, há uma passagem secreta pela parede.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

## FASE 7

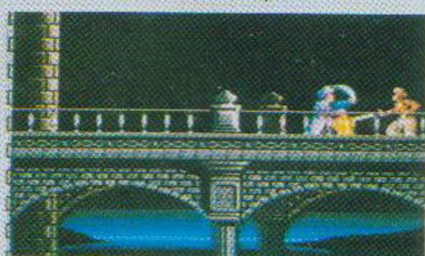
O primeiro grande inimigo está nesta fase: é uma princesa. A técnica para derrotá-la é alternar os comandos para cima e ataque, bem rapidamente. Assim você se defende das espadadas dela e, quando ela não se defender, você a acerta!

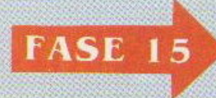


FOTOS DAUMER DEGIULI

## FASES 9 E 10

Aqui, outro grande inimigo: o sultão. Cuidado, pois ele é mais rápido que a princesa do mal. A técnica para derrotá-lo é idêntica.

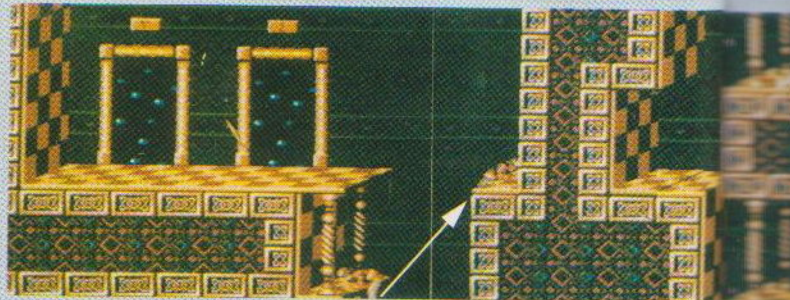




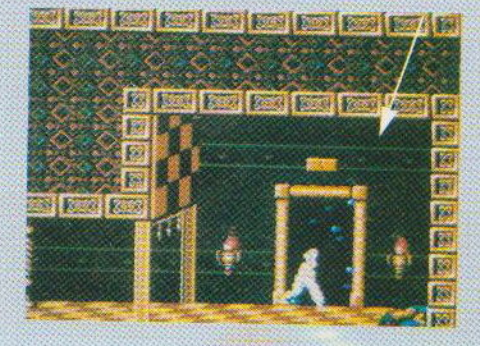
## FASE 15

Esta é uma das fases mais importantes do jogo. Primeiro, você deve pisar aqui para abrir uma porta mais à frente. Entre nesta porta...

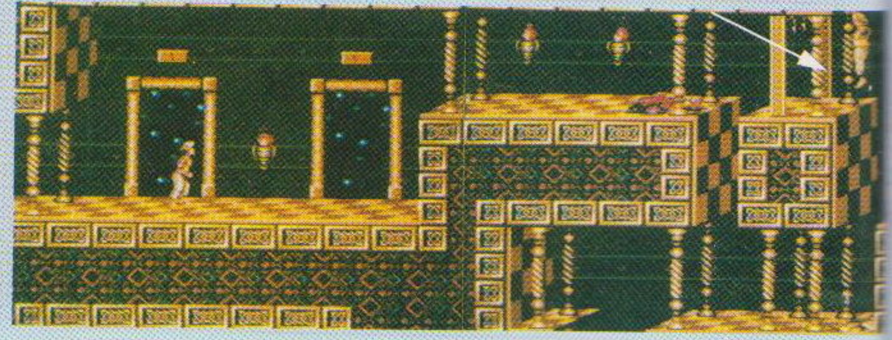




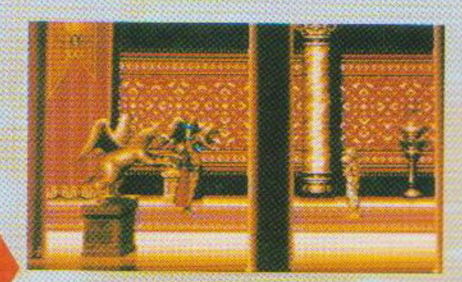
Aqui, pule para a direita para abrir a porta final. Na volta, entre na porta da esquerda...



...e siga para a direita. Cuidado, você não pode derrubar o inimigo. A porta já estará aberta. Siga por cima.



## FASE 20 COMBATE FINAL



Finalmente você encontra o mago final. O último combate o espera.



Defenda-se da magia com a espadada para cima... A magia dele se esgota, e agora a luta é franca.

# PRINCE of PERSIA™

Ao saltar, sua imagem vai fechar a porta e você cai. Caia com o A apertado...




... pois há um vulcão no fosso. Você deve se pendurar para não cair. O vulcão já é a fase 10.



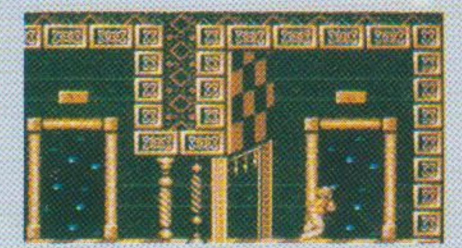


...erda...



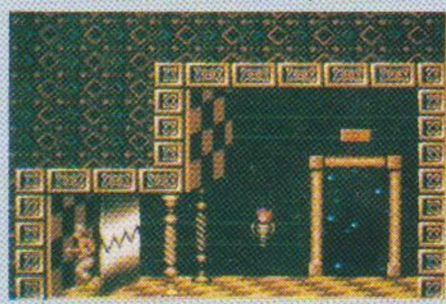






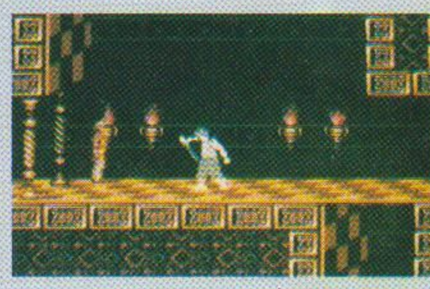
... e na seqüência, na porta da direita.

Agora, volte pelo mesmo caminho, descendo sempre.





Pela primeira vez você vê o mago. Não tente pular. Volte...



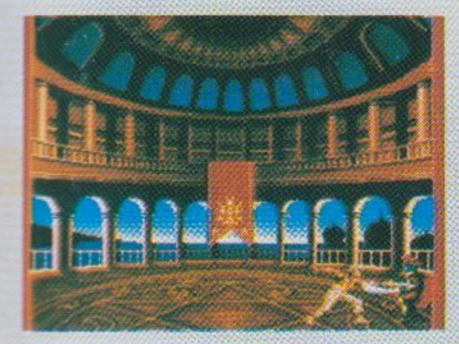
...e prepare-se: sua imagem vai atacar. A dica é recolher a espada (direcional para baixo) e correr em direção a ela.



Pronto, você consegue recuperar sua imagem...

...e passar facilmente pelo abismo!

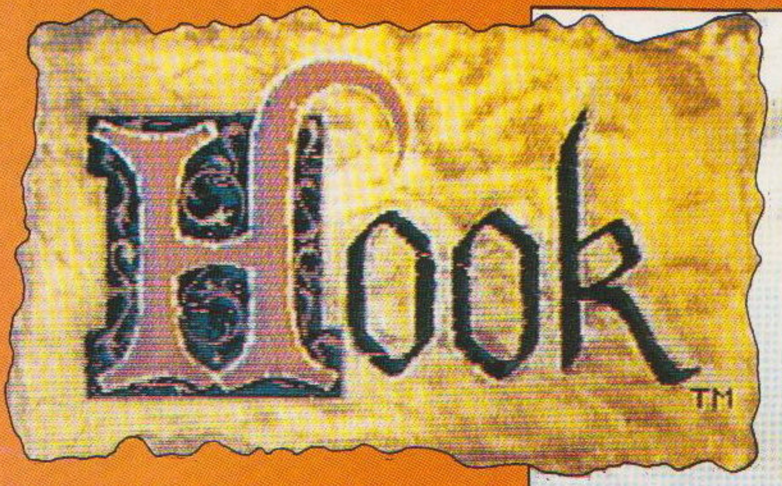




Tente encurralar o mago na coluna. Conseguindo isso, é manha: dê espadadas rápidas. Ele não se defende e, para variar, você salvou mais uma princesa.




FOTOS: DAUMER DEGIULI




Peter Pan tinha o desejo de nunca se tornar adulto. Mas o pior aconteceu e agora o garoto se transformou em Peter Banning. Ele não lembra do passado, quando era o chefe dos Garotos Perdidos na Terra do Nunca e derrotou pela primeira vez o Capitão Gancho. Mas o inimigo não esquece e deseja vingança. Exatamente por isso ele rapta os filhos de Peter, Jack e Maggie. A fada Sininho ajuda o herói a voltar à Terra do Nunca para encontrar seus filhos nesta chocante aventura de Super Nintendo.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

## Se liga no clima!

Os gráficos e a música deste game são demais! Saque só como o cenário vai mudando conforme o tempo.



## RAIO-X

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura |
| FABRICANTE: | Sony Image Soft |
| MEMÓRIA: | 8 Megabits |
| FASES: | 10 |
| JOGADORES: | 1 |
| DIFICULDADE: | 6 |
| GRÁFICOS: | 8 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 10 |
| DIVERSÃO: | 8 |







## Fada Sininho

Sempre que Peter Pan encontrar a fada, ele completa seu nível de Fly que permite voar.



## Pirata

O primeiro inimigo do game é um pirata. Toda vez que ele correr em sua direção, salte. Aproveite para atacá-lo com espadadas assim que ele cair no chão.



## Espada especial

Peter ganha uma espada especial que atira laser. Fique esperto para não deixar que os inimigos lhe atinjam agora. Se Pan for atacado ele perde esta espada.



## Cogumelo

Os cogumelos fazem com que o herói aumente seu nível de energia.



## Colméias

Evite tocar nas colméias para que as abelhas não ataquem. Atirando nas flechas do inimigo, elas não atingem o herói.



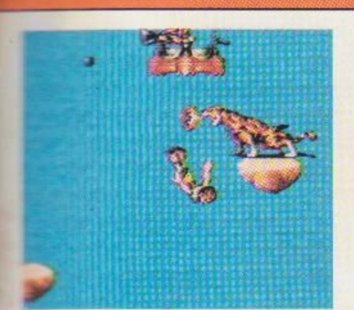
## Velho da árvore

Este inimigo não é fácil. Espere ele aparecer nos buracos que estão no tronco e distribua espadadas. Mude sempre de lugar para não ser atingido pelas luvas de boxe.

**Quando estiver subindo as montanhas, Pan tem a chance de encontrar mais três vidas no local da foto.**

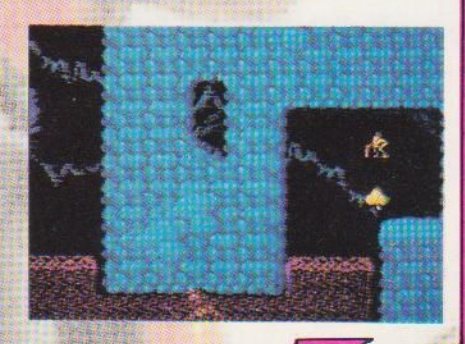




## Tigres

Desvie para conseguir escapar dos raios congelantes "cuspidos" pelos tigres.



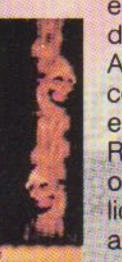
## Sereia

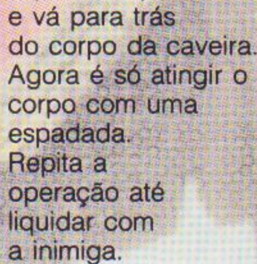
A sereia é falsa! Ela tentará seduzir Pan e levá-lo até as bombas. Fique esperto e não desça até o fundo para que ela não apareça!



## Caveira

A caveira é a inimiga mais perigosa do game. Ela solta a cabeça do corpo. A cabeça então começa a girar. A tática para acabar com ela é simples: primeiro pule a cabeça e vá para trás do corpo da caveira. Agora é só atingir o corpo com uma espadada. Repita a operação até liquidar com a inimiga.





### SUPER DICA

Passando por baixo da areia movediça, Pan encontra mais três vidas e um cogumelo de energia. Repita a operação várias vezes até completar 99 vidas.

## Navio

Dentro de algumas salas do navio, Pan encontra itens secretos. Aproveite para se reabastecer. Mas cuidado com as salas que estão lotadas de espinhos. O único jeito para passar por elas é voando.





## Capitão Gancho

Peter Pan enfrenta o Capitão Gancho pela primeira vez no mastro do navio. Ataque o inimigo assim que ele levantar o braço para lutar contra o herói. Ele não aguentará por muito tempo.







Após a primeira luta, Pan resgata seus filhos. Mas agora o terrível Capitão Gancho liquida com um de seus amigos. O herói deseja vingança e enfrenta novamente o inimigo, que desta vez está muito mais poderoso. O Capitão ataca de duas formas diferentes: com o gancho e com a espada. Para desviar de suas ganchadas, pule no meio da corda do gancho e ataque com espadadas. Quando o adversário passar a usar a espada, Pan só deve atacá-lo antes de ser atingido. Seja rápido.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

# NINTENDO

# DARKWING DUCK

**Mais um super-herói Disney acaba de aterrissar nos consoles de videogame. Darkwing Duck é o astro principal desta história e sua missão não é nada fácil: o pato tem de derrotar seis chefões do crime que pertencem à organização F.O.W.L. da cidade de St. Canard. Darkwing Duck é um personagem já bastante conhecido nos Estados Unidos. Ele é amigo do Capitão Boeing, piloto particular do Tio Patinhas, e há algum tempo pode ser visto nas histórias em quadrinhos.**



## 1 - PONTE

**A aventura está prestes a começar e o pato terá de se virar agora para atravessar a ponte. Conheça algumas dicas para facilitar sua travessia.**

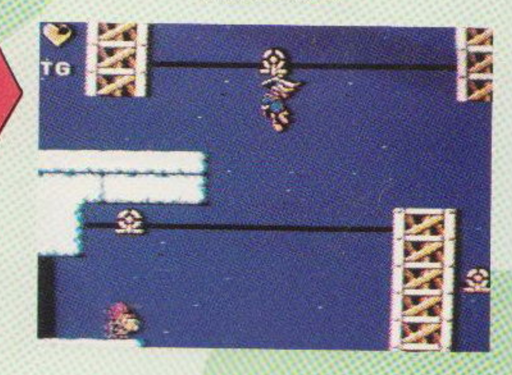


FOTOS: DAUMER GIULI

### Alavanca

As alavancas muitas vezes serão a salvação de Darkwing Duck. Puxando-as, o herói consegue escadas e até mesmo plataformas.

**Use as roldanas para escapar dos espinhos que estão na parte de baixo da tela.**



### Estátuas

As estátuas são muito estranhas: elas atiram. Colocando o direcional para cima, Darkwing Duck fecha sua capa e defende-se dos disparos da inimiga. O melhor momento para atirar é logo após a rajada da estátua.

### Itens

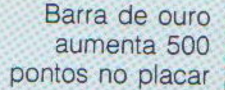


Kit pequeno recarrega um quarto da energia do herói



Kit grande recarrega toda energia do pato

Gás energizante pequeno aumenta uma unidade de energia à arma de Darkwing Duck



Barra de ouro aumenta 500 pontos no placar



Diamante aumenta 100 pontos no placar



Boneco do Darkwing vida extra



Gás energizante grande aumenta dez unidades de energia à arma do herói



### RAIO-X

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura |
| FABRICANTE: | Capcom |
| MEMÓRIA: | 4 Megabits |
| FASES: | 7 |
| JOGADORES: | 1 |
| DIFICULDADE: | 7 |
| GRÁFICOS: | 7 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 6 |
| DIVERSÃO: | 7 |



### Quacker Jack

Ele é o primeiro inimigo. Mas a verdade é que ele não está muito afins de encarar o "terrível" Darkwing. Toda vez que o herói atira, o inimigo sobe ou desce as plataformas. Seja manhoso e corra atrás disparando. Mas cuidado: Jack tem um amiguinho que não cansa de atirar bananas do alto da tela. O segredo aqui é não parar de se movimentar.

# 2 - CENTRO DA CIDADE

**Assim que o herói atravessa a ponte, ele alcança o centro da cidade de St. Canard. Confira as enrascadas.**



## Pneu

Usando o pneu, escapar dos espinhos é moleza.

## Tartaruga

Toda vez que ela abrir a boca, fique esperto porque ela vai atirar seu casco. E ainda tem mais: o casco vai e volta. A hora certa de disparar é exatamente neste meio tempo, quando a tartaruga está sem proteção. Três tiros detonam com ela.



## Salão

Pulando em cima desta alavanca, o herói consegue encher o balão de gás. Use-o então para atravessar o abismo.

**Este balão-robô é muito chato. Destrua-o atirando no ponto preto que está no alto da sua cabeça.**

## Wolf Duck

Wolf Duck está no ataque. Mas ele só pode ser atingido quando estiver em sua forma normal de pato. Atire e pule no inimigo toda vez que ele resolver "encarar". Atire também em seus tiros de caixas que podem ser facilmente destruídos. Aproveite para atacar o inimigo pelas costas toda vez que ele passar correndo.





## Escuridão

As luzes estão apagadas! Isto não é problema para Darkwing Duck. Segure estas alças e as luzes ficarão acesas por alguns segundos.





# 3 - ESGOTO

**Darkwing Duck chega aos esgotos da cidade. As coisas aqui não são fáceis.**



## Espinhos

Os espinhos vão complicar a vida do pato, que tem de ficar esperto para driblá-los. Darkwing tem de ter muito jogo de cintura para sacar os momentos certos de se pendurar ou pular para o alto da plataforma.

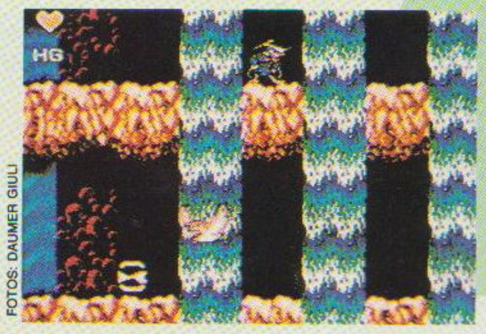


FOTOS: DAUMER GIULI

## Liquidator

O inimigo, Liquidator, está atolado no esgoto. Fique embaixo da plataforma central e atire constantemente no adversário. Pule então e segure-se na plataforma para deixá-lo passar. Desvie toda vez que Liquidator chamar os peixes mutantes voadores com sua corneta.



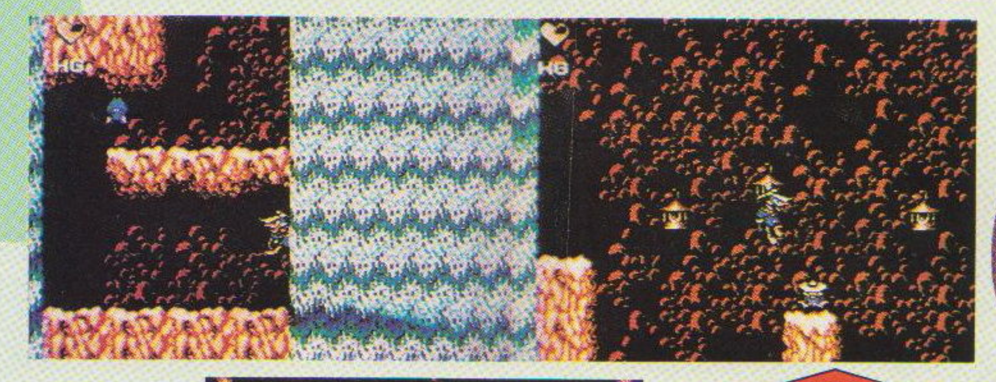
FOTOS: DAUMER GIULI

## 4 - FLORESTAS

**Três novas fases surgem no game, após completada esta estapa inicial. Vamos a elas!**

### Cachoeira

Atravesse com cuidado as cachoeiras porque os pássaros inimigos vão continuar aparecendo. Atire neles.



**O herói consegue atravessar esta cachoeira por trás. E no final uma surpresa: uma vida extra.**

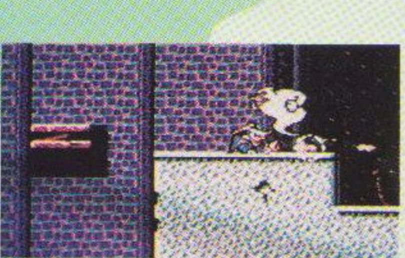
### Bushroot

Mais um inimigo que vai dar trabalho. Atire sempre que puder, mas cuidado porque ele vai subindo toda vez que você disparar. O melhor é ficar no chão e esperar que Bushroot venha até você. Quando o inimigo alcançar a última corda, uma mão surge na lateral e joga bolas contra Darkwing Duck. Seja rápido.

## 5 - DOCAS

**Após atravessar a floresta, o herói chega até às docas de St. Canard. Aqui muitos inimigos vão "encher".**





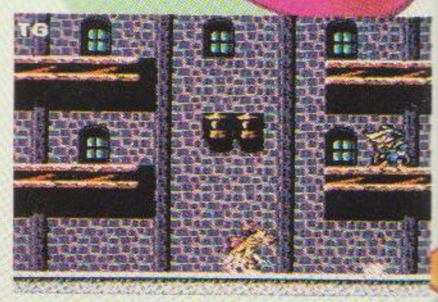
### Gênio da Lâmpada

Os gênios são os piores problemas que você vai encontrar aqui nas docas. Toda vez que um deles aparecer, atire na lâmpada para liqüidá-lo.



### Caminho

Quando chegar aqui, continue pelo caminho de cima. Além de ganhar mais itens, o herói ainda consegue uma vida extra.



### Megavolt

Darkwing vai ter problemas agora com Megavolt, um dos inimigos mais fáceis desta aventura. O inimigo não pára de jogar eletricidade no chão. O segredo é ficar pendurado nas lâmpadas que estão no centro e atirar enquanto Megavolt fica pulando de plataforma em plataforma. Não esqueça ainda de desviar de seus choques.




Mais uma vida. Acione as duas alavancas e pendure-se nas correntes para alcançá-la.

## 6 - TORRE

**Logo depois de sair das docas, Darkwing vai chegar à torre, onde poderá ganhar pelo menos mais uma vida.**

### Moriarty

Moriarty é muito louco! Sempre que uma máquina estraga, ele corre para consertá-la. Seja esperto e aproveite de sua fraqueza. Atire na luz que não pára de piscar e o inimigo subirá correndo para arrumar o estrago. Aproveite para acertá-lo nesta hora. Mas cuidado com os foguinhos que tentam queimar.

## 7 - ESCONDERIJO

**O esconderijo inimigo acaba de ser localizado. Ele fica numa fortaleza flutuante chamada F.O.W.L.**

Não esqueça de apanhar esta vida que será muito útil na luta contra o inimigo final.

### Steelbeak

Darkwing Duck tem de subir nos ganchos da parede para que seus tiros alcancem o inimigo que está no alto da tela. Mas, para variar, ovos voadores surgem para atrapalhar o herói. Atire neles sem piedade.

Assim que o inimigo descer continue atirando, mas cuidado com a caixa que ele dispara.

Pronto, Darkwing Duck finalmente derrota os seis chefões do crime da F.O.W.L. e salva St. Canard do crime.

FOTOS: DAUMER GIULI

Master SYSTEM

# ASTERIX

Os heróis Asterix e Obelix finalmente deixaram os quadrinhos e são os personagens principais deste game. A história toda acontece na Gália (Antiga França), que está toda ocupada pelos romanos. Toda? Não. Uma pequena aldeia de gauleses ainda resiste aos invasores. Isto acontece graças a uma poção preparada pelo druida Panoramix, que torna os nossos heróis invencíveis. Mas o Imperador Romano Júlio César já ''sacou'' os poderes da poção e tratou de mandar seqüestrar o druida. O chefe da aldeia, Abracurcix, ordena que os heróis Asterix e Obelix tratem de salvar, e rápido, Panoramix. Junte-se a eles!

## O Jogo

Asterix e Obelix nunca lutam juntos. No round 1.1, você é obrigado a jogar com Asterix e no round 1.2, Obelix será seu companheiro. Nas outras fases e rounds, o jogador pode escolher com qual dos personagens deseja lutar. Veja qual é o melhor para cada fase!

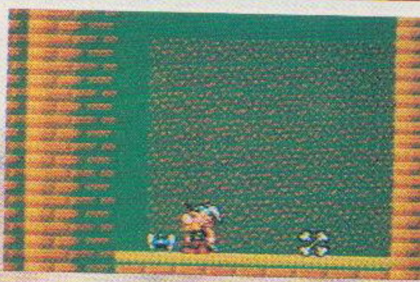
### Fase de bônus

Juntando 50 ossos, Asterix e Obelix têm a chance de ir para uma fase especial de bônus. O cachorrinho de Obelix, Ideiafix, deve estourar as bolhas, pulando em cima delas. São três pulos para estourar a verde, dois para as amarelas e um para as vermelhas.

### RAIO-X

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura |
| FABRICANTE: | Tec Toy |
| MEMÓRIA: | 4 Megabits |
| FASES: | 8 |
| JOGADORES: | 2 |
| DIFICULDADE: | 7 |
| GRÁFICOS: | 8 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 7 |
| DIVERSÃO: | 8 |

## 1.ª fase
### Round 1.1 Asterix



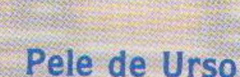
Logo na primeira fase, Asterix já encontra uma passagem secreta. Assim que o herói entrar no segundo poço, ande para o lado esquerdo. No local da foto é possível atravessar a parede. Quebre os tijolos com a poção e o herói encontra uma vida e três ossos.

### Javali

Acabar com o javali é bico! Asterix tem apenas de pular e dar um soco para baixo quando estiver bem em cima do monstro. Repita a tática três vezes e ele estará liqüidado.

## 2.ª fase
### Round 2.1 Asterix

Jogando uma poção na água uma pequena fonte aparece. Através dela Asterix consegue alcançar o muro ao lado.



### Pele de Urso

Asterix tem de pular três vezes em cima do inimigo, sempre socando sua cabeça. Mas muito cuidado com as abelhas. Pule para escapar.

## 3.ª fase
### Round 3.1 Asterix



FOTOS: DAUMER DEGUILT

Muito cuidado com a bola de neve. Caso ela grude na cabeça de Asterix, o herói perde o controle e as funções no direcional ficam invertidas. Pule para escapar.

### Itens



Socando o baú da esquerda, o herói encontra uma porção de itens como vida, sacos de ouro e moedas.

squerdo.
uebre os
s ossos.

Javali

pular e
cima do
üidado.





terix
ado.



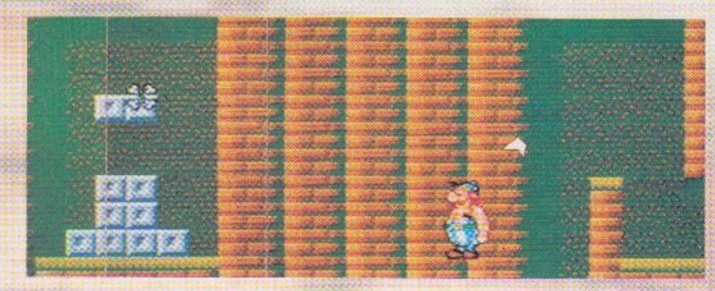
ado
par.

nções
capar.

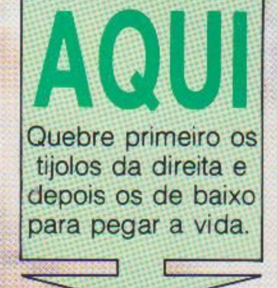
da
ói
orção
da,

## Round 1.2 Obelix

Mais uma passagem secreta! Assim que Obelix entrar no primeiro poço, fique esperto e caia com o direcional já acionado para a esquerda. Obelix encontra mais três ossos.





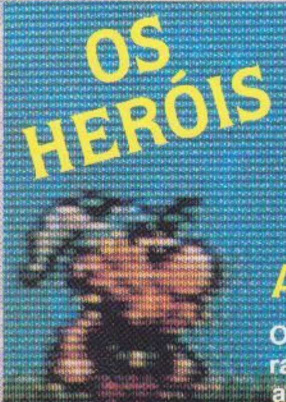





## Anões

Socando três anõezinhos que seguram uma placa com bolinha vermelha, Obelix passará de fase. Para não ser atingido, é só ficar entre os buracos que estão na parte de baixo da tela.

## OS HERÓIS





**Obelix:**

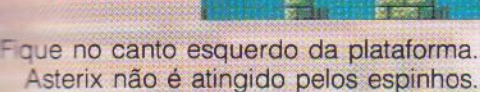
Muito grande, é o único gaulês que não toma a poção. Isso porque caiu dentro do caldeirão quando era pequeno. Obelix é muito forte, pode esmagar adversários com seu peso mas não é tão rápido como Asterix.

**Asterix:**

O baixinho gaulês é persistente, rápido, ágil e muito sagaz. A autoconfiança é sua principal característica.



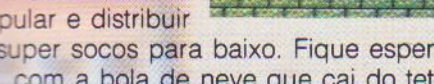
## Round 3.3 Asterix



Fique no canto esquerdo da plataforma. Asterix não é atingido pelos espinhos.

## Pele de Urso

Para detonar com o Pele de Urso é só pular e distribuir super socos para baixo. Fique esperto com a bola de neve que cai do teto.



FOTOS: DAUMER DEGIULI

## 4.ª fase

### Round 4.2 Asterix



Toda vez que encontrar um canhão, Asterix deve entrar e jogar uma poção. De cara o herói será "cuspido" para longe.

FOTOS: DAUMER DEGIULI

## Pele de Urso

O Pele de Urso ataca novamente, desta vez acompanhado de duas pedras que o protegem. Fique perto dele e ataque com socos.

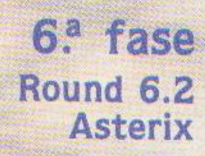



## 5.ª fase



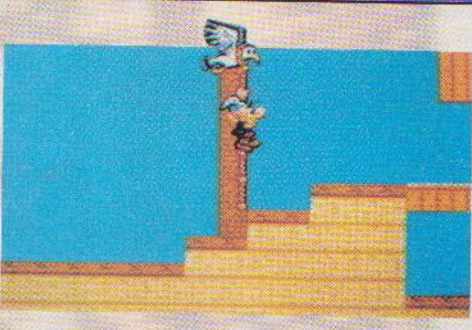
### Round 5.1 Asterix

Espere o pássaro negro dar um vôo rasante e dê um soco nele. Só assim Asterix consegue a chave para mudar de fase.



## 6.ª fase

### Round 6.2 Asterix



Asterix deve segurar na corda que está presa ao pescoço do pássaro. Voe, sempre desviando dos obstáculos, até a passagem secreta, onde o herói encontrará mais um pote recheado de itens.




## 7.ª fase

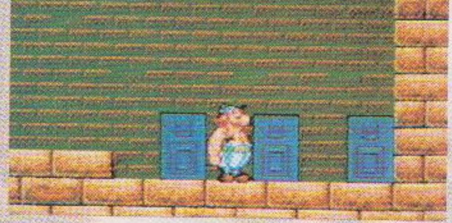
### Round 7.1 - Obelix

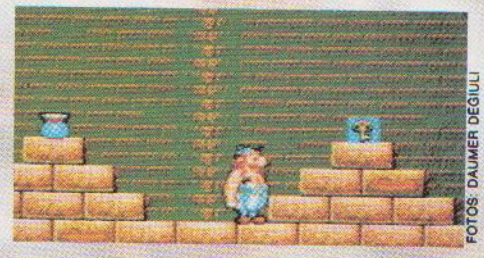
Quando Obelix encontrar o furacão entre dentro dele e deixe que o herói caia.



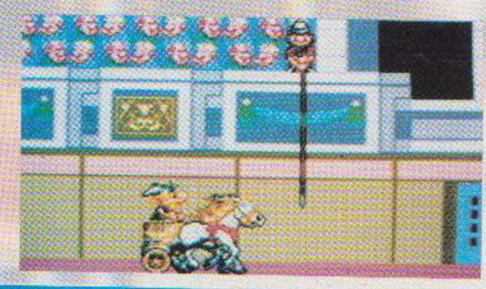
### Portas

Quando encontrar as três portas, escolha a que está no meio. Obelix encontrará então dois potes. Pegue somente o segundo e Obelix encontra outra chave.





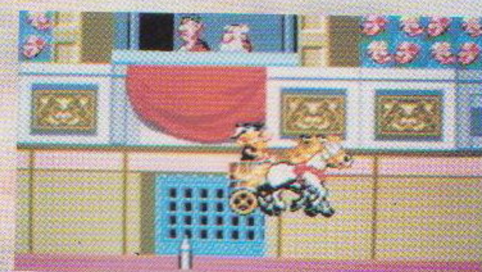
FOTOS: DAUMER DEGIULI

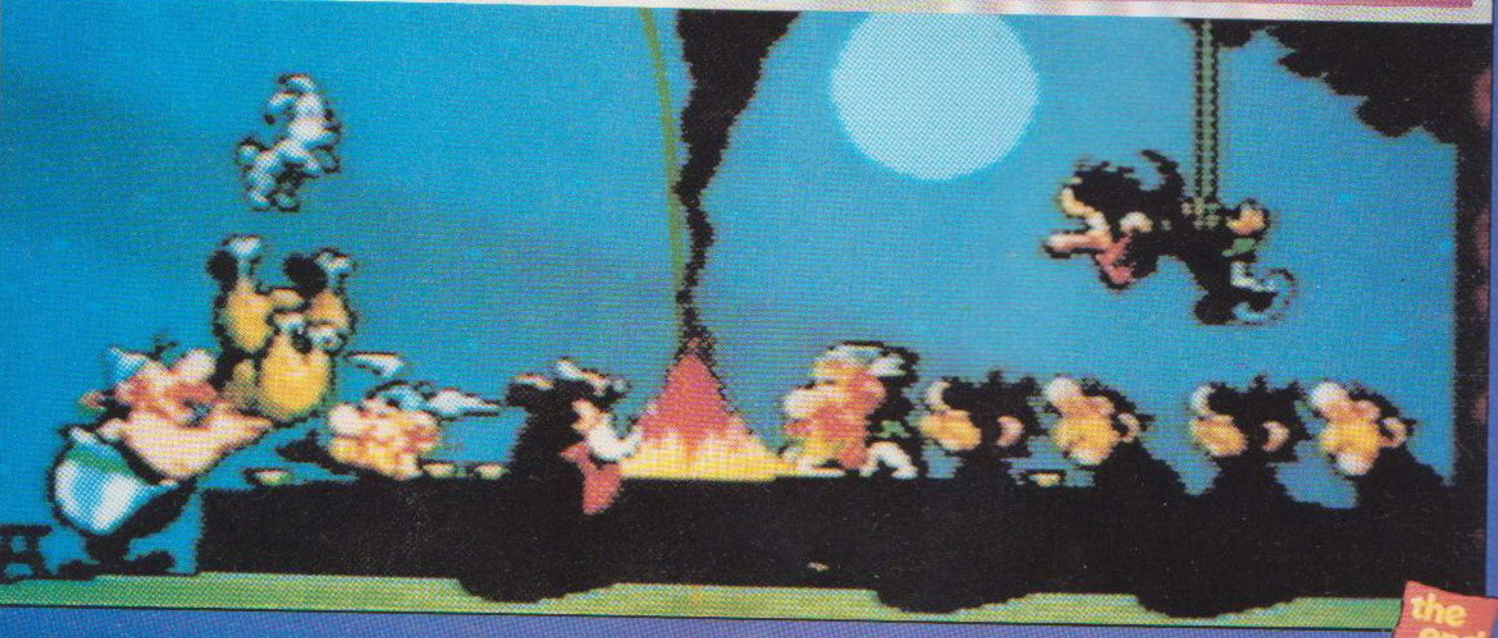


## 8.ª fase

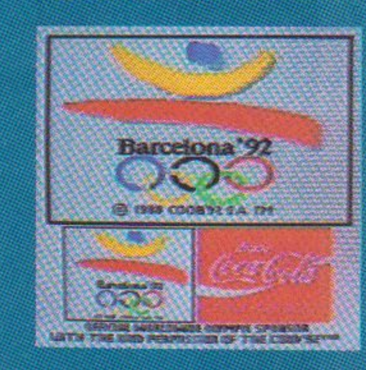
### Round 8.1 - Asterix

Espere o guarda levantar a lança para Asterix passar com a biga. Fique ligado também nos espinhos que estão no chão. É só pular para passar por eles.





# GAME GEAR




# OLIMPIC GOLD

Agora também é possível delirar com a Olimpíada na telinha colorida do portátil Game Gear, com a mesma emoção dos consoles "grandes". Como no jogo para o Master, você pode competir na Olimpíada completa, em sete modalidades, ou em cada uma separadamente. E a sua habilidade, coordenação e rapidez no controle é que vai garantir a medalha de ouro. Veja como!

## RAIO-X

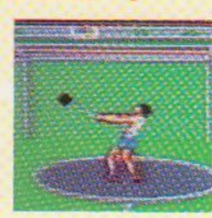
| | |
|---|---|
| TIPO: | Esporte |
| FABRICANTE: | Sega/Tec Toy |
| MEMÓRIA: | 2 Megabits |
| FASES: | 7 eventos |
| JOGADORES: | 4 |
| DIFICULDADE: | 7 |
| GRÁFICOS: | 10 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 8 |
| DIVERSÃO: | 9 |



### 100m Rasos / 110m com barreiras

Para correr: ① e ②

Para saltar as barreiras ↑



### Arremesso de Martelo

Para ganhar força: ① e ②

Para girar no círculo: →

Para soltar o martelo: →



### Arco

Para regular a força e fazer pontaria: ← e →

Para disparar a flecha: ①



### Salto com vara

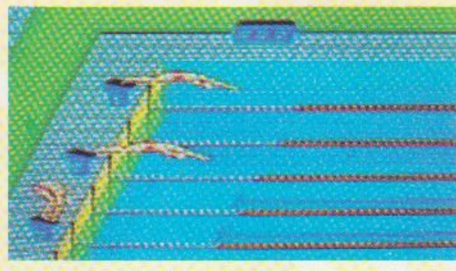
Para correr: ① e ②

Para encaixar a vara: ↓

Para subir: ↑

Para transpor o sarrafo: ←

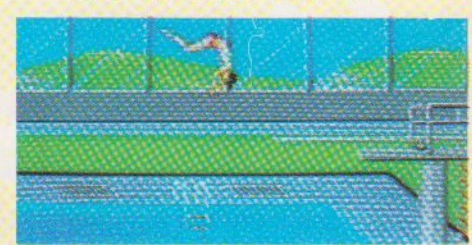
### 200m nado livre



Para nadar ① e ②

Para a virada: ← ou →

### Saltos ornamentais



Para iniciar o salto: ①

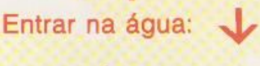
Encolher o corpo: ①

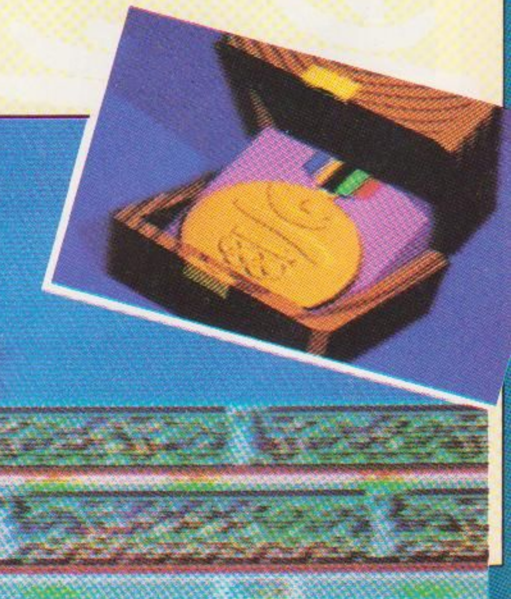
Girar lateralmente: ②

Dar uma cambalhota: ←, →

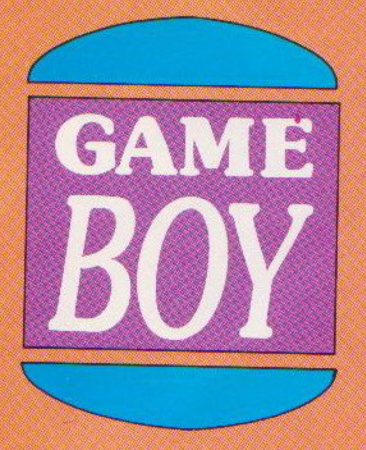
Esticar: ↑

Entrar na água: ↓













## RAIO-X

| | |
|---|---|
| TIPO: | Aventura |
| FABRICANTE: | Tradewest |
| MEMÓRIA: | 2 Megabits |
| FASES: | 7 |
| JOGADORES: | 1 |
| DIFICULDADE: | 9 |
| GRÁFICOS: | 7 |
| MÚSICA/EFEITOS: | 8 |
| DIVERSÃO: | 9 |

**Os bravos sapos lutadores agora estão detonando na telinha do portátil Game Boy. Você deve ajudar Zitz, um dos três sapos, a resgatar seu irmão e acabar com a graça da terrível seqüestradora. A tarefa, além de difícil, é bem interessante: nela Zitz pode usar os mais estranhos aparelhos — desde uma nave espacial chocante até um jet ski, sempre com muitas dificuldades para superar. Haja habilidade. Conheça melhor este superlançamento!**

### 1.ª fase

**O inimigo da primeira fase é moleza: basta acertá-lo com socos ou chutes. Quando ele cair, a tela treme e o seu sapo fica imóvel. Logo em seguida, é a hora de acertá-lo.**

FOTOS: DAUMER GIULI

**Nosso herói pode dar muitos golpes interressantes.**

**O chute é bastante eficiente**... (➔, ➔, Ⓑ)

**...mas você pode também jogá-lo violentamente contra o chão. Basta acertá-lo uma vez e, ao se aproximar, apertar Ⓑ**

### 2.ª fase

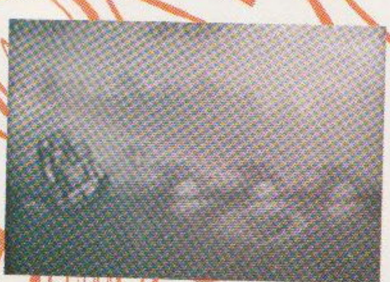


**Na segunda fase, Zitz ganha um aliado: uma nave espacial. Contra este inimigo, é só atirar e desviar, para cima e para baixo.**



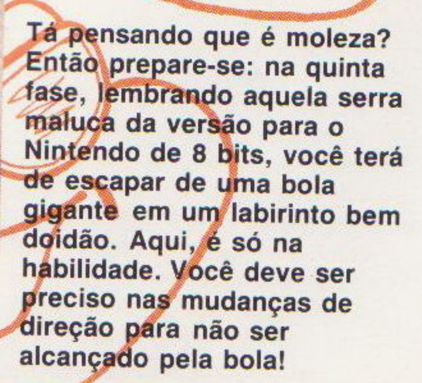
**O inimigo da segunda fase também é chato: atire no bico da nave e desvie para cima ou para baixo para escapar dos seus tiros.**

### 4.ª fase



**Na quarta fase, o grande lance é o** Jet Ski. **Dirija com atenção, e cuidado com os rodamoinhos.**

### 5.ª fase



**Tá pensando que é moleza? Então prepare-se: na quinta fase, lembrando aquela serra maluca da versão para o Nintendo de 8 bits, você terá de escapar de uma bola gigante em um labirinto bem doidão. Aqui, é só na habilidade. Você deve ser preciso nas mudanças de direção para não ser alcançado pela bola!**



PC especial

# INDIANA JONES™ and the FATE OF ATLANTIS

Se você gosta de computadores, há muito já deve ter se ligado nos jogos incríveis para os modelos compatíveis com a linha IBM - PC XT e AT. Os games são tão legais quanto aos que você está acostumado a ver nos consoles de última geração, e apresentam gráficos chocantes, cores incríveis e muita ação. E, dependendo da configuração da máquina, até o som é demais! É exatamente o caso do game Indiana Jones and The Fate of Atlantis que Brasoft Games está lançando no Brasil. Conheça este game e suas principais dicas!

**RAIO - X**

TIPO: Aventura
FABRICANTE: LucasArts Entertainment
MEMÓRIA: 10 Megabytes
CONFIGURAÇÃO MÍNIMA:
PC-AT 286; 640Kb RAM; Adaptador Gráfico VGA; Disco Rígido.
PERIFÉRICOS COMPATÍVEIS:
Placa de Som: Ad Lib; Roland MT-32; Sound Blaster; Mouse recomendado
DESAFIO: 9
DIVERSÃO: 10

*Ele está de volta! E, desta vez, sua missão será descobrir o segredo da cidade perdida de Atlântida. Este game, para PC-AT, está sendo lançado no Brasil pela Brasoft Games. Você já sabe: segundo a lenda, Atlântida desapareceu submersa no meio do Oceano Atlântico, e seu objetivo inicial é localizá-la. O problema é que os nazistas querem a todo custo descobrir o segredo da cidade perdida antes de você. Tudo começou na faculdade onde Indy leciona arqueologia. Sem querer, ele cai em uma sala secreta na biblioteca e encontra um oráculo dentro de uma estatueta.*



FOTOS: DAUMER GIULI

*De volta ao escritório, uma surpresa: um sujeito esquisito, chamado Smith, tenta roubar a estatueta. Na briga, Smith acaba fugindo pela janela, levando a estatueta. Na tentativa de deter o ladrão, Indy acaba ficando com o seu casaco. No bolso, descobertas importantes: o nome verdadeiro de Smith é Klaus Kerner, um antigo agente nazista. E uma revista de arqueologia mostra uma página sobre a cidade perdida de Atlântida, com o nome de Indy citado e também o de uma tal Sophia Hapgood, também arqueóloga. Aí então começa a sua aventura. Você deve partir, em busca de Sophia, — ela está na cidade de Nova York, juntos, vão percorrer o mundo em busca da cidade perdida de Atlântida. Veja as dicas!*



## TIKAL

*Em um templo em Tikal, na América Central, Indy deve encontrar um oráculo. Primeiro peça a Sophia para distrair o guarda do templo. Aproveite a deixa e saia. Na barraquinha de lembranças, encontre e pegue o lampião de querosene. Volte ao templo e use o lampião na espiral mais escura à direita da porta. Ele se solta...*

*...e serve direitinho na estátua dd parede da esquerda. A estátua agora parece um elefante.*

*Puxando sua tromba* (**pull elephant's nose**)*...*

*...Indy e Sophia encontram o túmulo secreto do antigo Rei de Atlântida. E, de quebra, Indy ainda consegue um novo oráculo!*

FOTOS: DAUMER GIULI

## ATLÂNTIDA

*Uma vez em Atlântida, você vai precisar de vários oráculos para fazer as diversas máquinas da cidade funcionarem e conseguir sair dela com vida.*

*Entre outros itens que você deve ter acumulado durante o jogo, você deve ter no mínimo a cabeça da estátua, a xícara e uma direção* (**wheel**).

**Você ainda vai fazer muitas descobertas. Até encontrar a localização exata de Atlântida. Há várias maneiras de chegar lá. De Creta (uma ilha no Mediterrâneo), há a mais interessante delas: o metrô submarino. Demais!**

## COMO FABRICAR 10 ORÁCULOS

*Encontre a* **Lava Room**. *Dentro, use a xícara no pedestal, a cabeça da estátua em* **plaque** *e, antes de sair, recolha a xícara com lava.*

FOTOS: DAUMER GIULI

*Já com a xícara de lava, seu próximo passo é encontrar a* **Machine Room**. *Use a direção no local indicado...*

*...e a xícara de lava em* **funnel**. *Pronto, Indy conseguiu 10 novos oráculos, que vão abrir seu caminho para um dos muitos finais que esta aventura reserva!*

## FIQUE LIGADO

*No final desta aventura, Indy deve montar a combinação da espiral para conseguir sair com vida. E, para não ser surpreendido, aí vai a dica: ela aparece nesta sala, na parede do fundo, à direita! Lembre-se de salvar o jogo neste momento (F5) para poder buscar a combinação correta.*

*Em um dos finais, Indy escapa de Atlantis no submarino dos nazistas derrotados na cidade perdida (claro que eles também acham a cidade. Pensou que ia ser moleza?). Mas há muito mais a descobrir, e o desafio é todo seu!*

**Mário Fittipaldi**




## IMMORTAL
### (Mega Drive)

Todos os **Passwords** deste game para você:

**Fase 2 - cddff10006170**
**Fase 3 - f47ef21000e10**
**Fase 4 - b5fff31001eb0**
**Fase 5 - 34fff41000eb0**
**Fase 6 - bcfef51010a41**
**Fase 7 - 6b10f61010ac1**
**Fase 8 - e011f730178c1**



## TOM & JERRY
### (Nintendo)

Com esta dica você consegue, logo de cara, 99 vidas. Na tela de apresentação, pressione o **direcional** para a direita, direita, cima, esquerda, cima, direita, baixo, os botões **B**, **A** e o **Select**. Quando você ouvir um som característico é porque deu certo. Que tal?

***Mario Benevento Neto***
***São Paulo, SP***

## THE LONE RANGER
### (Nintendo)

Aí vai o **Password** para a última fase deste game:
ZQYM GHZK GRZP YHTH

## JOE MONTANA FOOTBALL
### (Mega Drive)

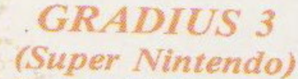
Para ir direto ao final do campeonato, use este **Password**:
**Z3UT555HKA**

***Equipe Thunder Game***
***Bauru, SP***

## GRADIUS 3
### (Super Nintendo)

Durante a tela de apresentação, aperte o botão **X** várias vezes e, antes que a tela de apresentação desapareça, aperte **START**. Se você fizer isto direitinho, dá para começar o game com um montão de vidas.

***Mauro Gilson Spacenkopf***
***Rio de Janeiro, RJ***



## STREETS OF RAGE
### (Mega Drive)

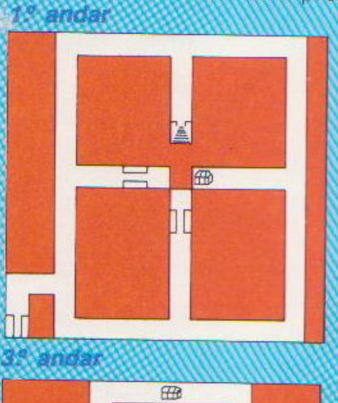
Você sabia que este game tem um final diferente? Para conhecê-lo você deve jogar no modo "2 Players" até o último inimigo. Quando ele perguntar se você quer se tornar seu aliado, um dos jogadores deve responder **YES** e o outro **NO**. Agora, divirta-se!



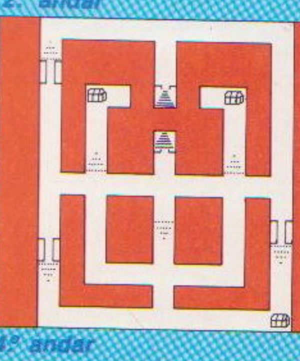

## PHANTASY STAR
### (Master System)

A **VIDEOGAME** vem publicando desde a edição n.º 16 os mapas dos labirintos mais pedidos pelos leitores. Nesta edição é a vez da Torre de Corona. No topo da torre você encontrará um habitante de Dezóri e, com ele, poderá trocar o Olho (Pedra Preciosa) pela Tocha. Até o próximo mapa!

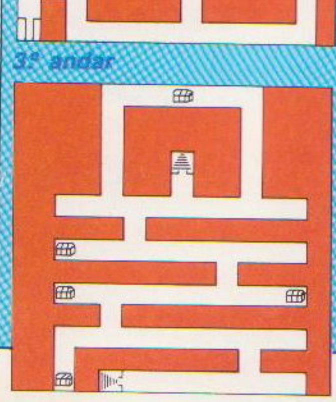
1.º andar



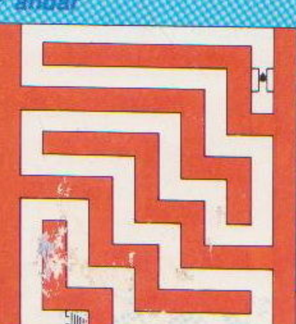
2.º andar



3.º andar



4.º andar



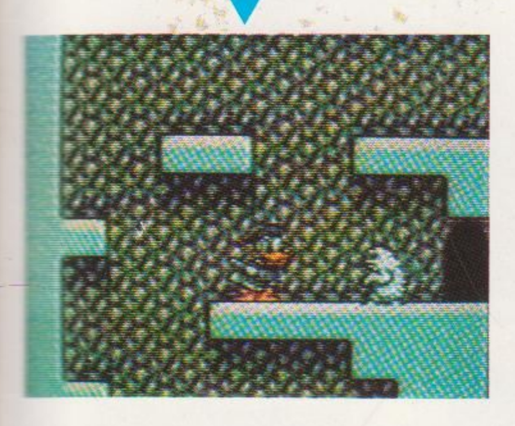
## *TWIN COBRA*
### *(Mega Drive)*

Use esta seqüência para selecionar fases. Durante a tela de apresentação pressione o direcional para cima, para baixo, direita, esquerda e **START**. Agora é só escolher a fase desejada e mandar bala!

***Marcelo de França Costa***
***Rio de Janeiro***

## *THE LUCKY DIME CAPER*
### *(Game Gear)*

No Pólo Sul, Donald pode acumular quantos itens e vidas quiser. Basta ficar no local da foto destruindo os inimigos que saem da porta, até o tempo acabar.



## *SUPER R-TYPE*
### *(Super Nintendo)*

Não é mais segredo escolher fases neste jogo. Durante a tela de opções, mantenha o botão **R** pressionado e aperte o **direcional** para baixo nove vezes. Quando você ouvir um som característico, é porque deu certo. Daí, quando o jogo estiver rolando, aperte **Pause** e os botões **R**, **A** e **SELECT**, simultaneamente.




FOTOS: ARQUIVO



## *DRAGON NINJA*
### *(Nintendo)*

Que tál começar o jogo com 64 vidas? Para isto, pressione no controle **2** os botões **B**, **A**, o direcional para baixo, cima, baixo e cima. Em seguida, pressione o **START** do controle **1**. Agora é só jogar direto!

***Paulo Aparecido Zeferwo***
***Carapicuba, SP***

## *STREET FIGHTER II*
### *(Super Nintendo)*

Se você optar pelo modo "2 Player", ambos os jogadores poderão escolher o mesmo personagem para lutar como, por exemplo, Blanka contra o próprio Blanka ou Chun Li contra a própria Chun Li. É só digitar esta senha, rapidamente, no momento em que aparecer o logotipo da **CAPCOM** na tela (um pouco antes da tela de apresentação):

**Direcional para baixo, R, direcional para cima, L, Y, B, X e A**

## *SHINOBI*
### *(Master System)*

Na missão 5-1 não resgate o segundo refém. Desta forma, Joe Musashi permanece com a corrente adquirida na fase anterior. Isso vai facilitar bastante na hora de combater o último ninja da missão 5-4.

***Renato Rodrigues***
***Santo André, SP***

## *FARIA*
### *(Nintendo)*

Para ganhar invencibilidade, ouro ilimitado e outros tesouros use o nome **GAOGAO**.

## *GAIARES*
### *(Mega Drive)*

Torne a sua nave invencível! É só dar **Pause** no game e pressionar os botões **A**, **B** e o **direcional** para a esquerda, simultaneamente.




## *STAR WARS*
### *(Nintendo)*

Esta operação pode render até sete vidas. Na fase da Estrela da Morte você precisa encontrar a sala dos computadores. Entre ali e deixe o R2D2. Quando sair, corra e pule para a direita, pegue o elevador e desça. Pegue o outro elevador — o terceiro, da esquerda para a direita — e desça. Neste andar há uma vida guardada por um robô indestrutível. Corra, pule sobre o robô e pegue a vida. Agora, volte ao lugar de início — usando o mesmo caminho. Repita toda a operação até encher o marcador com as sete vidas possíveis.

***Leonardo e Frederico G. Guimarães***
***Belo Horizonte, MG***

Game Secret também publica as dicas do leitor. Se você tiver um super segredo, aquela dica "da hora" ou ainda **passwords**, não perca tempo. Escreva para Sigla Editora, Revista **VIDEOGAME**, seção Game Secret: Rua Alice de Castro, n.º 60, São Paulo, SP, CEP: 04015-040. Sua dica pode ser publicada.

GALERIA DOS FERAS

# RECORDS

**Conheça mais alguns feras desta seção e não esqueça que você pode ser o próximo! É só conseguir uma pontuação que supere a de algum jogo abaixo, ou a de qualquer outro jogo em que você tenha arrasado! É só enviar uma foto do placar ou, se o jogo não tiver pontuação, a da tela final. Escreva os dados do jogo atrás da foto (título, sistema e número de pontos ganhos). Mande bala!**

## MASTER SYSTEM

MÔNICA NO CASTELO DO DRAGÃO - Carlos A. M. de Oliveira - 579.560
MICKEY MOUSE: CASTLE OF ILLUSION - Felipe Nunes Vidal Bandeira - 218.340
FANTASY ZONE - THE MAZE - Edson Maurício Corrêa - 372.770




ALTERED BEAST - José L. Vargas - 834.900
COLLUMS - Luciana Marinho de Carvalho - 2.254.680
FORGOTTEN WORLDS - Luís A. Burim - 3.841.000
R-TYPE - Roberto Kaida - 1.054.400
TWO CRUDE DUDES - Eduardo Motta - 999.999

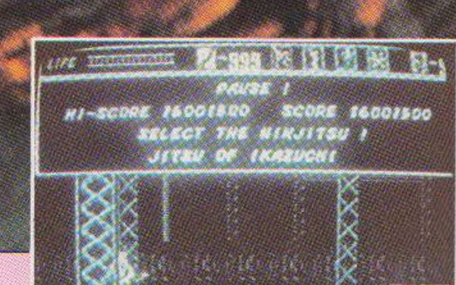
## SUPER NINTENDO

BATTLE BLAZE - Bruno P. Guerra - 860.000
FINAL FIGHT - Equipe Máfia - 3.779.203
JOE & MAC - Fábio H. Pitanga - 999.900
PIT FIGHTER - Bruno P. Guerra - 1.821.040
ULTRAMAN - Eduardo S. Santocchi - 469.080
F-ZERO - Rodolfo Buffoni Possuelo - 2'01'71
SUPER ADVENTURE ISLAND - Bruno P. Guerra - 440.900
ADDAMS FAMILY - Rodolfo Buffoni Possuelo - 38.023.650

## NINTENDO

ASTYANAX - Flávio Tito da Costa Filho -6.820.400
BOMBER MAN - Roberto Wallace Albuquerque -382.838.800
DUCKTALES - Glauco Alves Martins - 15.663.000
WOLVERINE - Carlos Roberto de Oliveira -.107.400
WRECKING CREW - Rogério Hiroshi Horii - 999.200
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES III - Marcus Enéas S. G. do Rio Apa - 551.900
ROLLING THUNDER - Fábio Bosco Teixeira dos Santos - 262.350




## MEGA DRIVE

GOLDEN AXE II - Jean Pierre Ferrari - 298.000
PIT FIGHTER - Remo Wendel Bello - 2.177.760
SOL DEACE - Rodolfo Buffoni Possuelo - 708.029
THE REVENGE OF SHINOBI - Luis Mateus & Marcos W. - 16.001.500
RAIDEN TRAD - Sérgio Ricardo de Assis - 1.760.500
AFTER BURNER II - Sérgio Natário Coimbra - 20.409.640
SHADOW OF THE BEAST - Rodolfo Buffoni Possuelo - 99.974

***DESAFIO VIDEOGAME***

**Galera, o *Desafio VIDEOGAME* para os jogos *TERMINATOR II (Nintendo), SPIDER MAN (Master System)* e *KID CHAMELEON (Mega Drive)* já chegou ao final. Veja se você ganhou a camiseta na próxima edição!**




SIGLA EDITORA

**DIRETORES**
Maria Célia Furtado
Josias Silveira
Márcio Saldanha Marinho

**REDAÇÃO:**
**Diretor Editorial:**
Josias Silveira (responsável)
**Redator-Chefe:**
Roberto Araújo
**Editor:**
Mário Fittipaldi
**Editora convidada**
Silvia Szarf
**Colaboradores:**
Toni Ricardo Cavalheiro, Incá Moya, Alexandre Barros da Silva, Luiz Carlos Mazzaferro Junior, Eduardo Bourdot Fidelis e Alan Gonçalves Campos. **Fotos:** Studio Norberto Marques.
**Revisão:**
Rosana Mauro.
**Arquivo:**
José dos Santos Silva
**Projeto Gráfico:**
Herbert Frederico

**EDIÇÃO DE ARTE**
Paulo Affonso Soares (Supervisor)
Herbert Frederico (Editor de Arte).
Shirley Vieira e Francisco Ferrari Filho (Diagramação).
Carlos Alberto Faria, Beto F. Leite, Marcelo M. Rainho e Manoel Marcelo Valverde (Arte Final).
Rivaldo L. Jucá (Produção Gráfica).
Soraya Maria P.M. Corrêa (Secretária).
José Francisco Cavalcante, Luisa Maria V. Negretti e Eliane Ferreira Cruz (Composição).

**DEPARTAMENTO COMERCIAL**
**Gerente**
Marcos Barros
**Representantes SP:**
Angela Taddeo, Simone Vianna Dias, Tony B. Simões, Gilberto Branco e Salomão Politanski.
**Coordenadora:** Ulla Schöffel
**Arte:**
Ana Cláudia de Almeida Delfini (Criação), Rui Semede (Assistente de Arte).
Laércio da Silva (Tráfego).
**ASSINATURA E NÚMEROS ATRASADOS:**
Arlete M. Lopes - fone (011) 549-1433
**Gerente Financeiro:**
José Eduardo Teixeira
**Gerente Contábil:**
Osny Luttenschlager S. Serra
**RIO DE JANEIRO - Filial**
Rua Sá Viana, 125 - Tel.: (021) 258-5959

**VIDEOGAME** com periodicidade mensal é editada pela **Sigla Editora Ltda.** (Administração, redação, publicidade). **Rua Alice de Castro, nº 60** - Fone (011) 549-1433, TELEX nº (011) 36696 - SGLE - BR, FAC-SIMILE (011) 549-1220 - CEP: 04015-040 - São Paulo - SP - Brasil. Distribuidora exclusiva para todo o Brasil: Fernando Chinaglia Distribuidora S.A. -Rua Teodoro Silva, 907 - Rio de Janeiro - R.J. Distribuidora em Portugal: Electroliber, Lda. Rua Vasco da Gama nº 4-4A Sacavem -Portugal. Telefone: 942-5407/942-5394. **VIDEOGAME** não admite publicidade redacional. As opiniões emitidas em artigos assinados não são necessariamente as da revista e podem ser contrárias às mesmas. **VIDEOGAME** não se responsabiliza pelo conteúdo dos anúncios veiculados, nem por compras efetuadas por reembolso postal através destes anúncios. Todos os direitos reservados. - Registro no 5º Ofício de Títulos e Doc. sob nº 11.139 no livro B. Registro no INPI, protocolo nº 811.012.018. Fotolitos: Repro, Reflexo, Margraf, Marprint, Pre-Press e Grafibrás. Composição: Grafibrás. Impressão: Globo Cochrane Gráfica.



SETEMBRO/92

# O Desafio Está Lançado

## Micro Genius

JOGOS E CONSOLES FANTÁSTICOS QUE VÃO DESAFIAR VOCÊ.
ESCOLHA O SEU E BOA SORTE.
O MAIOR LANÇAMENTO DO ANO.

Novidade!





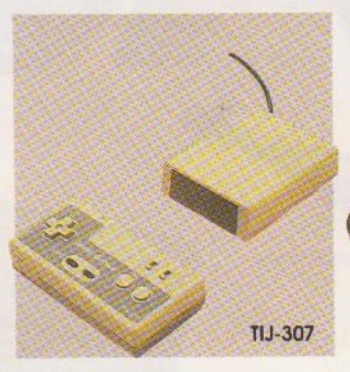














Sega é marca registrada da Sega Corp. Japão















Micro
Genius

Al. dos Nhambiquaras, 2021-Moema-S.P.-CEP: 04090-Fones: (011)542-7613/533-4097

# TEM ARMA PRA CACETE

*Marca registrada de terceiros




DYNAVISION 3 RADICAL: VEM COM PISTOLA TURBO FLASH GUN, JOYSTICK TURBO JET CONTROL, FONE DE OUVIDO ESTÉREO E UM SUPERCARTUCHO. TUDO JUNTO COM O CONSOLE RADICAL, COMPATÍVEL COM QUALQUER CARTUCHO NINTENDO* (60/72 PINOS). A DYNACOM RADICALIZOU PRA VOCÊ DAR UM CACETE NOS SEUS INIMIGOS.

DYNAVISION 3 RADICAL

**O + COMPLETO VIDEOGAME DE 3ª GERAÇÃO**

DYNACOM

*A Dynacom é fera.*